

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



Head, Tail, Rail:

Imagens Periféricas ou o Obtuso das Imagens Fílmicas.

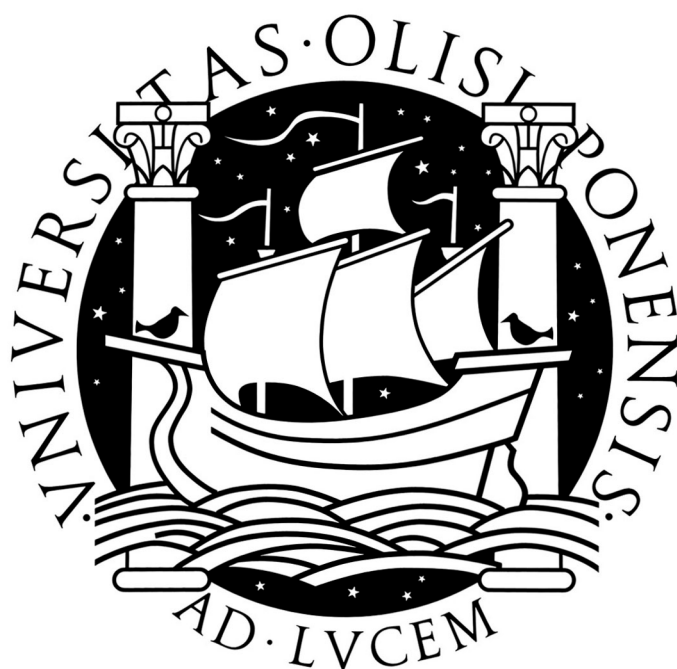
Hugo Renato de Gouveia Olim

DOCTORAMENTO EM BELAS-ARTES

(Especialidade de Audiovisuais)

2014

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



Head, Tail, Rail:

Imagens Periféricas ou o Obtuso das Imagens Fílmicas.

Hugo Renato de Gouveia Olim

DOUTORAMENTO EM BELAS-ARTES

(Especialidade de Audiovisuais)

Tese Orientada pela Prof. Doutora Maria João Gamito

2014

Resumo:

Tendo como ponto de partida um conjunto de *trailers* cinematográficos, provenientes de salas de cinemas em declínio, este trabalho de investigação artística explora uma série de códigos, imagens gráficas e informações industriais, encontradas na periferia dessas bobinas fílmicas, que servem de orientação aos técnicos laboratoriais e aos projeccionistas. Sustentado nos conceitos de esconderijo (Bazin), intervalo (Vertov) e obtuso (Barthes), *Head, Tail, Rail* procura reflectir sobre o que está para além daquilo que os filmes, normalmente, mostram. Com recurso ao *found footage* e a várias técnicas de montagem, este trabalho pretende transformar as matérias fílmicas (película, imagem e som) em novas e regeneradas composições audiovisuais, sem qualquer referencial, extraíndo daí o obtuso das imagens fílmicas.

Palavras - chave:

Esconderijo, intervalo, obtuso, *film leader*, *found footage*.

Abstract:

The starting point of this artistic investigation was a set of cinematic trailers acquired from various cinemas that were falling into disuse. The codes and graphic images appearing on the edges of the film reels, normally used to orientate the film lab technicians and the projectionists, were explored. Sustained by the concepts of the hiding place (Bazin), the interval (Vertov) and the obtuse (Barthes), *Head, Tail, Rail* seeks to reflect on that which is beyond what films usually show. By using found footage and various montage techniques, this work aims to transform the filmic materials (film, image and sound) into new and regenerated non-referential audiovisual compositions, and extracting from there the obtuse of filmic images.

Key Words:

Hiding place, interval, obtuse, film leader, found footage.

Agradecimentos:

Gostaria de agradecer, em primeiro lugar, ao Rafael Biscoito, por todos os filmes que me ofereceu e que sem eles este projecto não existiria. Em segundo lugar, gostaria de agradecer todos os projeccionistas e pessoas que me foram doando película, como foram o caso da Natércia Teixeira e Honorina Sá (Cine Camacha), Domingos Guicho (Tobis), Margarida Duque Dias (Casa da Cultura de Alfândega da Fé), e do Vladimir (Centro das Artes da Calheta). Aproveito também para deixar o meu agradecimento aos técnicos de projecção que, simpaticamente, me foram enriquecendo com os seus conhecimentos como é o caso do Sr. José Vasconcelos, do Sr. João Paulo Lopes e do Sr. Vitor Sousa. Gostaria igualmente de agradecer toda a hospitalidade do Celso Vieira e da Sandra Melo, assim como da Susana Duque Dias e do Pedro Barbosa que me receberam amavelmente em suas casas nas várias paragens em Lisboa durante os anos que decorreram o curso de Doutoramento. Agradecer também as reflexões e trocas de ideias que tive com os seguintes colegas e amigos como o Carlos Valente, o José Pereira, o Jorge Lopes, o Pedro Costa, a Isabel Santa Clara, o Miguel Ângelo Martins, o Vitor Joaquim e o Vitor Magalhães, assim como as ajudas e o apoio pontual da Maria Inês Dias, da Luísa Perestrelo, da Universidade da Madeira, do Paulo Costa, do José Zyberchema e da Natércia Xavier. Um agradecimento especial à minha orientadora, a Prof. Doutora Maria João Gamito, por toda a confiança, metodologia, correcções, ensinamentos e ajuda que, presencialmente ou à distância, me foi dando, guiando e incentivando. Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer todo o apoio incondicional e amor da minha família, nomeadamente à Helena, à Lénia e aos meus pais, que sempre me apoiaram e acreditaram que um dia isto seria possível.

Para a minha Mãe.

Índice

Introdução	2
Capítulo 1	
Conceitos: do invisível ao para além do visível	6
1.1 – Esconderijo: o espaço que dá corpo às imagens fílmicas	7
1.2 – Intervalo: entre duas imagens centrífugas	22
1.3 – Obtuso: para além do visível	37
Capítulo 2	
Matérias: o suporte, as imagens e o som	48
2.1 – Suportes fílmicos: a plasticidade da película de celulóide	49
2.2 – <i>Found footage</i> : descobrindo sentidos nos filmes do passado	70
2.3 – As (as)sincronias audiovisuais na arte cinematográfica	87
Capítulo 3	
<i>Head, Tail, Rail</i> : imagens periféricas ou o obtuso das imagens fílmicas	107
3.1 – Enquadramento	108
3.2 – Descrição do projecto	122
3.3 – Análise e interpretação crítica	144
Conclusão	155
Bibliografia	159
Anexos	171

Índice de Figuras

Fig. 1 – Andy Warhol, <i>Blow Job</i> (1964)	16
Fig. 2 – Alfred Hitchcock, <i>Rear Window</i> (1954)	17
Fig. 3 – Hiroshi Sugimoto, da série <i>Theaters</i> (2000/01)	17
Fig. 4 – Charles & Ray Eames, <i>Powers of Ten</i> (1968-1977)	19
Fig. 5 – Michael Snow, <i>Wavelength</i> (1967)	20
Fig. 6 – Exemplos de «acordes visuais» extraídos do filme <i>Man with a Movie Camera</i> (1929) de Vertov	26
Fig. 7 – Pierre Huyghe, <i>L' Ellipse</i> (1998)	27
Fig. 8 – Stan Douglas, <i>Der Sandmann</i> (1995)	28
Fig. 9 – Peter Kubelka, excerto da película <i>Arnulf Rainer</i> (1960)	33
Fig. 10 – Paul Sharits, excerto da película <i>Axiomatic Granularity</i> (1973)	34
Fig. 11 – Nam June Paik, <i>Zen for Film</i> (1962)	34
Fig. 12 – Paul Sharits, vista da instalação <i>3rd Degree</i> (1982)	35
Fig. 13 – Fotograma do filme <i>Ivan, o Terrível I</i> (1944), de Serguei Eisenstein ...	38
Fig. 14 – Owen Land, <i>Film In Which There Appear Edge Lettering, Sprocket Holes, Dirt Particles, Etc.</i> (1966)	44
Fig. 15 – Ken Jacobs, <i>Tom Tom the Piper's Son</i> (1969)	45
Fig. 16 – Perfurações da película usada por Thomas Edison	51
Fig. 17 – Perfurações da película utilizada pelos irmãos Lumière	51
Fig. 18 – Diferentes formatos de película	52
Fig. 19 – Diferentes perfurações usadas em película de 17,5mm	53
Fig. 20 – Man Ray, <i>Le Retour à la Raison</i> (1923)	56
Fig. 21 – Len Lye, <i>A Colour Box</i> (1935)	57
Fig. 22 – Norman MacLaren intervindo directamente na película	58
Fig. 23 – Dieter Roth, <i>Dot</i> (1956-62)	59
Fig. 24 – Stan Brakhage, <i>Mothlight</i> (1963)	60
Fig. 25 – Bill Morrison, <i>Decasia</i> (2002)	62
Fig. 26 – Jennifer West, <i>Regressive Squirty Sauce Film</i> (2007)	67

Fig. 27 – Joseph Cornell, <i>Rose Hobart</i> (1936)	73
Fig. 28 – Bruce Conner, <i>Ten Second Film</i> (1965)	76
Fig. 29 – Martin Arnold, <i>Alone</i> (1998)	80
Fig. 30 – Vários <i>frames</i> do filme <i>Counter</i> (2004) de Volker Schreiner	82
Fig. 31 – Douglas Gordon, <i>24 Hour Psycho</i> (1993)	84
Fig. 32 – Vários <i>frames</i> do vídeo <i>The Clock</i> (2010) de Christian Marclay	85
Fig. 33 – Quatro diferentes formas/padrões de gravação do som óptico na película cinematográfica	91
Fig. 34 – Diferenças entre som analógico gravado em área variável e densidade variável	91
Fig. 35 – Diferentes tipos de gravação de som na película 35mm	92
Fig. 36 – Algumas das bandas sonoras criadas por Oskar Fischinger usadas no filme <i>Sounding Ornaments</i>	94
Fig. 37 – Norman McLaren desenhando o som na película em <i>Pen Point</i> <i>Percussion</i>	95
Fig. 38 – Guy Sherwin, <i>Musical Stairs</i> (1977)	97
Fig. 39 – Ute Aurand, <i>Paul Celan liest</i> (1985)	98
Fig. 40 – <i>Frames</i> da película de Lis Rhodes, <i>Light Music</i>	99
Fig. 41 – Sincronização entre som e imagem numa película de cinema de 35mm	105
Fig. 42 – <i>Flickers (video stills)</i>	109
Fig. 43 – Imagens da série <i>Rennacs</i>	111
Fig. 44 – <i>OnOff (video stills)</i>	113
Fig. 45 – <i>Periféricos (video stills)</i>	114
Fig. 46 – <i>Interrupt (video stills)</i>	115
Fig. 47 – <i>Live cinema</i> , MadeiraDig (2007)	116
Fig. 48 – <i>Live cinema</i> , FuturePlaces (2008)	116
Fig. 49 – <i>Live cinema</i> , MadeiraDig (2008)	116
Fig. 50 – <i>Live cinema</i> , MigrAction (2011)	116
Fig. 51 – <i>Film</i>	119
Fig. 52 – <i>Frameline</i>	119
Fig. 53 – <i>Sync</i>	119
Fig. 54 – <i>Subs</i>	119

Fig. 55 – <i>SDDSDD</i>	121
Fig. 56 – Rebobinador de película construído em madeira	123
Fig. 57 – Coladeira	123
Fig. 58 – Agrupamento de códigos de barras	125
Fig. 59 – Agrupamento de círculos	125
Fig. 60 – Agrupamento de <i>China Girls</i>	126
Fig. 61 – Palavras <i>HEAD</i> usada no título	127
Fig. 62 – Letras que formam a palavra <i>TAIL</i> usada no título	127
Fig. 63 – <i>Frames</i> que deram origem à palavra <i>RAIL</i> usada no título	127
Fig. 64 – Separação por letras do alfabeto e por números	128
Fig. 65 – <i>Frames</i> com a letra “A”	128
Fig. 66 – Máscara feita com película negra usada no início do filme	129
Fig. 67 – Tira de película negra com separação dos <i>frames</i> a branco (antes de ser cortada)	130
Fig. 68 – Tira de película negra com separação dos <i>frames</i> a branco (depois de ser cortada, rodada a 90°, colada e furada nas laterais)	130
Fig. 69 – Tira com 11 bocados de película, com 8 furos cada, colados na vertical	130
Fig. 70 – Preparação para corte da película em 8 furos	131
Fig. 71 – Agrupamento de película cortada em 8 furos	131
Fig. 72 – Dimensões da película e do fotograma	132
Fig. 73 – Excesso de película cortada	132
Fig. 74 – Restos de película cortada	133
Fig. 75 – Restos de película cortada e colada em película transparente	133
Fig. 76 – Aparagem das partes que o furador não conseguiu retirar	134
Fig. 77 – Restos provenientes dos furos colados ao centro de cada <i>frame</i> em película transparente	134
Fig. 78 – Laterais da película cortada pela guilhotina	135
Fig. 79 – Banda sonora riscada à mão	137
Fig. 80 – Ocultação da banda sonora com fita adesiva preta	138
Fig. 81 – <i>Head, Tail, Rail</i> (bobine completa)	139
Fig. 82 – Constituição geral da bobine de um <i>trailer</i> ou filme cinematográfico .	145

*A morte da "cinematografia" é indispensável
para que a arte cinematográfica possa viver.¹*

¹ Dziga Vertov, “NÓS – variação do manifesto”. Publicado no livro *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 248.

Introdução

Pensamos ser unânime a opinião de que o cinema é uma arte ilusionista que nos transporta para outras realidades através da projecção de sequências de imagens fixas que a nossa retina interpreta como se estivessem em movimento. No cinema, a película de celulóide continua a ser o suporte privilegiado na gravação e exibição de filmes, pese embora a sua utilização tenha vindo a diminuir desde o aparecimento do vídeo na segunda metade do século XX. É na transparência e flexibilidade da película de celulóide que as imagens são impressas e se dão a ver à luz solar ou da projecção eléctrica.

Além das narrativas cinematográficas, os filmes gravados em bobinas de celulóide escondem outras imagens que raramente são mostradas e projectadas ao público em geral. A obstrução deste espaço visível, que está antes e depois das narrativas cinematográficas, omite códigos e imagens técnicas destinadas a orientar os projeccionistas e os técnicos de laboratório. Estas imagens (e sons) são parte integrante da constituição de qualquer filme ou *trailer* comercial em 35mm, sendo uma espécie de linguagem secreta e essencial para o correcto funcionamento de todo o sistema cinematográfico que vai desde a cópia/reprodução até à projecção dos filmes. São estes códigos e grafias técnicas, pertencentes à indústria do cinema, o ponto de partida para o nosso trabalho prático, um filme em 35mm intitulado *Head, Tail, Rail*, e para a nossa reflexão teórica.

Será *Head, Tail, Rail* apenas um conjunto de imagens periféricas pertencentes às bobinas cinematográficas ou o obtuso das imagens fílmicas? Não serão os códigos e as grafias industriais, encontrados na periferia das bobinas, uma extensão e um prolongamento natural e específico do próprio filme? O que podem, ainda, os filmes e as suas imagens revelar? O que se esconde para além das imagens que vemos projectadas num ecrã quando vamos ver um filme a um cinema? E a imagem fílmica, resume-se somente à sua aparência? Estas são algumas das questões que nos levaram até este trabalho de investigação teórico-prático e a que tentaremos responder.

Assim, o presente trabalho tem por objectivo investigar as imagens gravadas nas extremidades das bobinas cinematográficas para, depois, daí extrair o obtuso das

imagens fílmicas. Propomo-nos aqui revelar e dar visibilidade aos códigos e grafias provenientes da indústria do cinema, que normalmente acompanham os filmes mas que são escondidas pelos projeccionistas e pelos projectores de cinema, transformando estas imagens periféricas no obtuso das imagens fílmicas. Apoiando-nos no conceito de obtuso, proposto por Roland Barthes, defendemos a tese de que estas imagens suplementares, estes códigos adicionados aos filmes, em *Head, Tail, Rail*, transformam-se num outro “filme”, por desconstrução e descontextualização da matéria fílmica apropriada. Procuraremos aquilo que está para além do óbvio, aquilo que no filme se esconde, transformando as informações técnicas em puras imagens fílmicas sem qualquer referencial.

O corpo teórico desta dissertação está dividido em três capítulos: no 1.º Cap. analisamos os principais conceitos que alicerçam toda a fundamentação teórica deste projecto, nomeadamente o de *esconderijo*, de *intervalo* e de *obtusos*, de André Bazin, Dziga Vertov e Roland Barthes, respectivamente. No 2.º Cap. focamo-nos nas matérias audiovisuais. O 3.º Cap. é exclusivamente dedicado à vertente artística da dissertação, não apenas ao projecto nela desenvolvido mas, também, ao conjunto de obras já concretizadas que, de certa forma, tentam enquadrar as nossas reflexões e percurso artístico.

Cada um destes capítulos foi, igualmente, dividido em três sub-capítulos.

No Cap. 1, no sub-capítulo 1.1. analisamos o conceito de espaço fora-de-campo que dá corpo ao visível projectado no ecrã. No sub-capítulo 1.2. abordamos o conceito de intervalo e o *movimento entre as imagens*, a relação que se cria entre dois planos independentes, a ideia de cinema puro assente na matéria fílmica, o cinema que nasce e vive das particularidades e características proporcionadas pelo próprio cinema. Terminamos o Cap. 1 com o sub-capítulo 1.3. aprofundando o conceito de obtuso e a noção de fílmico, que operam na imagem a subtracção do óbvio. Cada um destes conceitos é relacionado com o ponto de vista de outros autores como Noël Burch, Gilles Deleuze ou Jacques Aumont (apenas para referirmos alguns), e com obras de vários artistas audiovisuais (do cinema experimental e da vídeo arte) como Michael Snow, Stan Douglas, Paul Sharits, Peter Kubelka, Owen Land ou Ken Jacobs.

No primeiro sub-capítulo do Cap. 2, começamos por abordar o suporte fílmico, ou seja, a película de celulóide. Reveremos os principais formatos de película usados na história do cinema, as suas particularidades, a sua evolução e os diferentes

usos e manipulações artísticas a que este material foi sujeito desde a sua origem. Foi através da exploração e das peculiares características deste suporte cinematográfico (da transparência e flexibilidade da película de celulóide) que muitos artistas como Stan Brakhage, Norman McLaren ou Peter Tscherkassky contribuíram para a expansão das potencialidades expressivas e reflexivas do cinema. Porque a construção deste trabalho prático assenta, exclusivamente, em material encontrado, o segundo sub-capítulo do Cap. 2 é dedicado ao *found footage* no cinema, procurando localizar as suas origens, enquadrar os seus desígnios e analisar um conjunto de artistas e obras que tenham contribuído para a exploração e evolução de novas técnicas e narrativas cinematográficas, através da apropriação e reinterpretação de imagens já existentes. As *metragens encontradas* por artistas como Joseph Cornell, Bruce Conner, Martin Arnold ou Gustave Deutch, trouxeram novas perspectivas à arte cinematográfica, regenerando-a e inovando-a. Seguidamente, no ponto 2.3 do mesmo capítulo, procuramos, através da análise de várias obras fílmicas e videográficas, ver as diferentes (as)sincronias entre o som e a imagem. Esta relação audiovisual nem sempre existiu pois o cinema, na sua génese, era apenas visual. Como, e de que forma, o som apareceu no cinema? De que maneira o som e a imagem se interligam e cooperam? São questões a que daremos resposta. As profundas análises do teórico Michel Chion serão, também, um grande apoio na compreensão desta conexão entre o som e a imagem. De forma particular, os artistas referidos neste capítulo foram determinantes na potencialização e ampliação as possibilidades físicas e críticas do filme enquanto objecto e meio de expressão.

O sub-capítulo 3.1. do Cap. 3 é dedicado à relação existente entre os vários trabalhos por nós realizados, entre 2002 e 2011, e o filme *Head, Tail, Rail* que aqui apresentamos. Após esta breve apresentação segue-se, no sub-capítulo 3.2. uma descrição pormenorizada de *Head, Tail, Rail*, ao nível das motivações, das técnicas, das matérias e da referência a todos os elementos que ajudem a enquadrar este projecto. Finalmente, no sub-capítulo 3.3. analisamos criticamente o filme tendo em conta os conceitos e as obras de alguns artistas apresentadas, nos dois primeiros capítulos da dissertação.

O filme *Head, Tail, Rail*, e o seu *making of* encontram-se gravados no DVD que acompanha esta dissertação. O *making of*, com duração de 13'03'', foi realizado em vídeo e é um extra que tem por objectivo mostrar algumas fases do processo de realização de *Head, Tail, Rail*.

Todo o trabalho de pesquisa foi realizado com base na metodologia experimental. Com este método empírico, pretendemos estabelecer uma relação de causa-efeito, a partir de várias explorações de possibilidades, assentes na (des)construção e (des)montagem do material filmico a que tivemos acesso. Esta pesquisa durou cerca de 5 anos. Durante este tempo foram várias as fases de trabalho, iniciadas com uma investigação preliminar, passando pela leitura e revisão das referências bibliográficas, a realização do filme, a análise dessas leituras e dos resultados práticos obtidos até à escrita final da dissertação.

Por último, gostaríamos de referir que as traduções realizadas nesta dissertação são da nossa autoria. Sempre que se traduziu um texto colocou-se o original em nota de rodapé.

CAP. 1
CONCEITOS:
DO INVISÍVEL AO PARA ALÉM DO VISÍVEL

1.1 – Esconderijo: o espaço que dá corpo às imagens filmicas

*O mundo está à minha volta,
não à minha frente.²*

*A percepção do espaço não implica
apenas o que pode ser percebido, mas
igualmente o que pode ser eliminado.³*

Parte da arte do cinema não está naquilo que é objectivamente exibido, mas naquilo que não nos é revelado, ou seja, naquilo que fica omissivo, invisível, numa espécie de esconderijo. É por aqui que começamos esta dissertação, pelo esconderijo.

Etimologicamente, a palavra esconderijo sugere um lugar onde pode alguém, ou algo, ocultar-se. Esta ocultação pressupõe um afastar da vista, um perder de vista, uma subtracção, uma não revelação, um segredo, algo que não deve ser dito ou mostrado.

Bazin viu, nos limites do ecrã cinematográfico, não uma moldura, como a da pintura, mas sim um esconderijo. Esta constatação de Bazin surge do visionamento de filmes sobre as obras de pintores como *Van Gogh* (1948), realizado por Alain Resnais, e *Goya: The Disasters of War* (1952) de Pierre Kast. Ele notou que o cinema trai a pintura, ao tentar representá-la. Esta traição não acontece, por exemplo, apenas por Resnais ter optado por filmar a preto e branco as coloridas pinturas de Van Gogh, mas pelo facto de estar enraizada na própria natureza do *medium* cinematográfico. Tentar representar uma obra sintética como a pintura através do cinema é, como diz Bazin, uma “operação esteticamente contranatura”⁴. A montagem, a horizontalidade temporal e a diegese, são características intrínsecas do *medium* cinematográfico que alteram a singularidade estática e a possibilidade de uma análise em profundidade da imagem pictórica. Se, por um lado, os filmes sobre as obras dos pintores vêm propor

² Merleau-Ponty, *O Olho e o Espírito*. Sacavém, Edições Vega, 2004, p. 48.

³ Edward T. Hall, *A Dimensão Oculta*. Lisboa, Relógio D'Água, 1986, p. 59.

⁴ André Bazin in “Pinura e Cinema”. *O Que é o Cinema?*, Lisboa, Livros Horizonte, 1992, p. 199.

uma interpretação em segundo grau da imagem pictórica, por outro lado, estes filmes destroem a natureza centrípeta do quadro pictórico, expandindo-a para além das suas margens. Mais do que o tempo e o movimento acrescentado pelo *medium* cinematográfico, o cinema e a pintura também diferem em relação ao contorno da imagem, aos seus limites. Aqui reside a descoberta de Bazin, isto é, o ecrã de cinema é centrífugo, enquanto que o quadro pictórico é centrípeto. Bazin explica: “Os limites do ecrã não são, como por vezes o vocabulário técnico daria a entender, a moldura da imagem, mas um *cache* que só pode desvendar uma parte da realidade. A moldura polariza o espaço para o interior, enquanto tudo o que o ecrã nos mostra se supõe prolongar-se indefinidamente no universo. A moldura é centrípeta, o ecrã centrífugo”⁵. Segundo Bazin, a moldura pictórica atrai o nosso olhar para o centro do quadro. Neste sentido, a moldura pictórica é o espaço onde a imagem se apresenta. É a moldura que define a imagem e o seu enquadramento, que faz a subtracção do objecto artístico ao espaço que o envolve. É graças à moldura que a imagem se revela, se dá a ver e a conhecer.

Em direcção oposta, o ecrã afasta o nosso olhar do centro para a periferia, para além dos limites do enquadramento⁶. Tudo aquilo que não aparece no ecrã está escondido, no fora-de-campo da imagem ou do campo visual. Sendo um lugar de passagem, o ecrã vai revelar a matéria (aquilo que vemos como imagem), escondendo o visível⁷. Mais do que uma janela para a visão, o cinema é um esconderijo, um lugar onde alguém ou algo se perde de vista, se vai ocultar. Esta constatação do movimento centrífugo da imagem leva-nos a sair da área de projecção de que o ecrã se ocupa, em primeiro lugar, para nos concentrarmos nesse espaço invisível que está para além dos limites do ecrã, oculto, onde o visível se esconde.

⁵ Ibidem, p. 200-201.

⁶ Notemos também que o ecrã não é um lugar de fixação, mas sim um lugar de passagem de um número infinito de imagens. Como lugar de passagem, como suporte para várias imagens, o ecrã vai diferenciar-se de todos os outros suportes mais tradicionais, entre eles, a tela pictórica.

⁷ No sentido contrário ao conceito de Bazin, temos a ideia de *cofre* de John Berger, segundo o qual o visível é depositado mediante o apagamento da sua matéria. Berger diz-nos que o modelo cultural da pintura a óleo europeia “não é tanto o da janela aberta para o mundo como um cofre-forte inserido na parede – um cofre onde está depositado o visível” (John Berger, *Modos de Ver*. Lisboa, Edições 70, 1982, p. 113). Se no conceito de *cofre*, proposto por Berger, o visível nasce na matéria, no conceito de *esconderijo*, sugerido por Bazin, a matéria é o visível, sendo que esse visível é aquilo que vemos como imagem. Enquanto que a tela deposita o visível, o ecrã esconde o visível. O cofre guardará sempre qualquer coisa, enquanto que, o esconderijo, esconderá o visível. (esta conclusão foi retirada a partir da conferencia, *Frames (I) – O Cofre e o Esconderijo*, proferida pela Professora Doutora Maria João Gamito, no dia 6 de Novembro de 2009, no Auditório da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa).

Jacques Aumont, apoiando-se nesta tese de Bazin e partindo do conceito de quadro, vai desenvolver um pensamento analítico sobre esta relação de proximidade que existe entre a pintura e o cinema. Numa definição minimalista, o autor afirma que o “quadro é o faz com que a imagem não seja infinita, nem indefinida, o que termina a imagem, o que a detém”⁸. Neste sentido, o quadro é um espaço fechado que aprisiona a imagem, dela fazendo o espaço limitado em que ela é composta e se manifesta. Partindo desta definição simplificada, Aumont irá definir o quadro em três diferentes aspectos: o *quadro-objecto*, o *quadro-limite* e o *quadro-janela*. Na pintura, o *quadro-objecto*, será a moldura física, material, aquilo que circunda, que acrescenta um caixilho à obra, que a ornamenta e a valoriza. No cinema, o *quadro-objecto* é mais difícil de enunciar e, a existir, deverá ser procurado dentro do dispositivo cinematográfico ou no escuro da sala, pois, como refere Aumont, “é o escuro que materializa a parte de sombra e de mistério da sessão”⁹. A imagem só se torna visível devido ao escuro que circunda o ecrã. O *quadro-limite* diz respeito ao limite físico/material e visual da imagem, ao bordo da tela, à regulação das dimensões e das proporções do quadro, à área de composição que organiza e marca o terreno espacial onde o visível será depositado¹⁰. A pintura ao dar-se a ver através do quadro, ao circunscrever o nosso olhar dentro dos seus limites, provoca-nos, ao mesmo tempo, uma certa cegueira em relação ao resto, àquilo que no quadro não está representado. Daí surge o *quadro-janela*, descrito como estando ligado à ilusão, ao imaginário e à possibilidade de ficionarmos. Pensamos ser isto o que o renascentista Leon Battista Alberti apontava, no livro I *Da Pintura*, quando comparou o espaço quadrangular, que lhe servia de base para a pintura, com o de uma “janela aberta”¹¹, que lhe permitia espreitar para um mundo não real, ou seja, para o próprio mundo da pintura. Enquanto que o *quadro-limite* aponta para aquilo que se apresenta visível no quadro, o *quadro-janela* irá ocupar-se daquilo que lá não está, daquilo que não é visível no enquadramento. Aumont, diz-nos que o *quadro-limite* e o *quadro-janela*, não são mais do que o “quadro (moldura) x máscara”¹² na terminologia de Bazin. Embora possam parecer separados, estes dois aspectos do quadro são indissociáveis um do outro,

⁸ Jacques Aumont, *O Olho Interminável – Cinema e Pintura*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004, p. 112.

⁹ Ibidem, p. 118.

¹⁰ Aumont refere que a tela abstracta tem no *quadro-limite* o lugar excepcional, onde o fora-de-campo não existe.

¹¹ Leon Battista Alberti, *Da Pintura*. Campinas, Editora da Unicamp, 1999, p. 94.

¹² Jacques Aumont, *O Olho Interminável – Cinema e Pintura*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004, p. 119.

estando sempre juntos, pois “o quadro se define tanto pelo que ele contém quanto pelo que exclui”¹³.

Philippe Dubois, em *O Acto Fotográfico*, estabelece uma comparação entre o espaço pictórico e o espaço fotográfico, que achamos complementar às observações de Bazin e uma preciosa ajuda na compreensão do espaço fílmico. Na perspectiva de Dubois, “o espaço pictural corresponde com efeito a um dado enquadramento, é um espaço previamente fornecido, uma superfície mais ou menos virgem que o pintor virá, mais ou menos, cobrir de signos”¹⁴. Neste espaço *virgem*, o pintor compõe e pinta as suas matérias em função da área da tela, dos limites que lhe são impostos, ou seja, do quadro. De forma oposta, o espaço fotográfico (aqui também entendido como elemento mínimo do *frame*¹⁵ cinematográfico) não é virgem nem vazio como a tela pictórica, mas sim um espaço de subtracção, um espaço que corta as imagens do real, excluindo o excesso que o envolve: “o espaço fotográfico, enquanto corte, extracção, selecção, separação, retirada, isolamento, encerramento, quer dizer, enquanto espaço necessariamente *parcial* (em relação ao infinito do espaço referencial) implica *constitutivamente* um resto, um resíduo, um outro: o fora-de-campo, ou espaço “*off*”¹⁶. Para Dubois, este resto do mundo que fica de fora, é tão importante como aquilo que se mostra enquadrado no campo, pois trata-se de um mundo de novas possibilidades, de escolhas e enquadramentos. A imagem enquadrada pela câmara foto/cinematográfica diz-nos não apenas aquilo que está lá visível através do visor, como também nos remete, de forma imaginária, para o mundo excluído desse enquadramento.

No entanto, e porque o cinema e a fotografia não são a mesma coisa, Dubois aponta-nos as diferenças entre o fora-de-campo de ambas as artes: “na fotografia o fora-de-campo é *literal*, no cinema é *metafórico*”¹⁷. Para este autor, a divergência está no tempo, na dinâmica do movimento conferido pela continuidade e pela narratividade do cinema, porque na fotografia, além do corte espacial, existe um corte temporal que fragmenta e congela toda uma acção ou todo um movimento numa

¹³ Ibidem, p. 136.

¹⁴ Philippe Dubois, *O Acto Fotográfico*. Lisboa, Vega, 1992, p. 180.

¹⁵ A tradução para português da palavra inglesa *frame*, pode, mediante o seu contexto, criar algumas derivações quanto ao seu real significado. A subjectividade da tradução e do contexto, pode levar-nos a interpretá-la como quadro, moldura, enquadramento ou imagem.

¹⁶ Philippe Dubois, *O Acto Fotográfico*. Lisboa, Vega, 1992, p. 181.

¹⁷ Ibidem, p. 183.

imagem fixa, num instante. Devido ao cinema operar sobre princípios dinâmicos que têm que ver com o movimento, o tempo, a diegese ou a montagem, o seu fora-de-campo será, por conseguinte, um espaço imaginário activo, em constante ligação e continuidade com a narrativa cinematográfica. Esta ligação de continuidade que se estabelece de dentro para fora do enquadramento, e vice-versa, ocorre, e Dubois dá-nos esses exemplos, através das entradas e saídas das personagens no enquadramento ou dos jogos de olhares das personagens. Estas acções dinâmicas, comuns nas narrativas cinematográficas, vêm prolongar do espaço imaginário para além das margens do enquadramento.

Foram estas entradas e saídas no enquadramento que Noël Burch reparou em *Nana* (1926) de Jean Renoir. A partir deste filme ele constatou que o cinema é composto por dois espaços: o campo e o fora-de-campo. Segundo este autor, o campo é tudo aquilo que vemos projectado no ecrã, enquanto que o fora-de-campo, não sendo visível, tem uma complexidade muito maior, pois remete, não apenas para aquilo que está para além dos “quatro bordos do quadro”¹⁸, como também para o que está atrás do enquadramento da câmara de filmar (o contra-campo), e para o que está por detrás do cenário, de um elemento de décor ou de uma personagem, em suma, para tudo aquilo que escoa pelo esconderijo.

O fora-de-campo é sempre imaginário. Porém, devido ao uso de diferentes escalas de plano¹⁹ e movimentos de câmara na narrativa cinematográfica, Burch observou que o espaço fora-de-campo pode ser, para além de *imaginário*, também *concreto*²⁰. O fora-de-campo concreto está relacionado com a diegese, com a sequência linear dos acontecimentos e do movimento de câmara. O fora-de-campo imaginário torna-se mais concreto, por exemplo, quando após um enquadramento mais amplo de uma determinada cena (um plano geral ou um plano de conjunto) sucede um enquadramento mais reduzido dessa mesma cena (num plano pormenor ou num plano médio). Aqui podemos acrescentar as máscaras de contorno opaco escuro utilizadas por David Griffith, que se fecham dentro do ecrã, na tentativa de restringir o nosso olhar à imagem projectada, reduzindo a área visível para destacar um

¹⁸ Noël Burch, *Praxis do Cinema*. Lisboa, Editorial Estampa, 1973, p. 27.

¹⁹ Thomas Edison, os Lumière ou Georges Méliès costumavam filmar as suas cenas com câmara fixa, normalmente, em plano geral. Havia apenas um único ponto de vista. David Griffith foi dos primeiros realizadores a potenciar, no mesmo filme, a fragmentação do espaço e das personagens em diferentes escalas de plano, ajudando a orientar o olhar do espectador em relação à acção narrativa.

²⁰ Noël Burch, *Praxis do Cinema*. Lisboa, Editorial Estampa, 1973, p. 32.

pormenor (ou dramatizar uma cena), fazendo dilatar o espaço fora-de-campo por contracção da imagem enquadrada no campo. Quantas mais referências ou informações prévias nos forem dadas, mais fácil será o entendimento daquilo que, já não estando visível, passou para fora das margens do ecrã (ou, no exemplo que demos de Griffith, para fora das margens que delimitam a imagem). Outra situação pode ser encontrada quando temos duas personagens a dialogar frente a frente, mas vistas separadamente e em grande plano. Num plano, vemos uma personagem colocada à esquerda do enquadramento a olhar para a direita desse enquadramento, no outro plano, a segunda personagem está colocada no lado direito do enquadramento, olhando para o lado esquerdo. Ambas olham para o espaço vazio à sua frente. A montagem ajudará a cruzar a direcção dos seus olhares. Quando isto acontecer, o espaço em campo será prolongando para um fora-de-campo concreto, indicando-nos que as duas personagens estão frente a frente. Nestas situações, o som poderá ter um papel importante na percepção do campo prolongado, pois vai ajudar a dar uma forma mais *concreta* a esse espaço invisível. Neste sentido, podemos afirmar que o fora-de-campo concreto será um espaço menos imaginário, onde essa dimensão imaginária é regulada e sugerida pelo já visto. Dito de outro modo, quanto mais concreto for o fora-de-campo, menor será o campo imaginário.

Gilles Deleuze, também teceu uma análise sobre o espaço fora-de-campo. A sua primeira função, diz-nos Deleuze, é “acrescentar espaço ao espaço”²¹. Nesta perspectiva, o fora-de-campo será como que o prolongamento consequente de um qualquer enquadramento que, embora dependa de um ponto de vista e de um sistema óptico para se materializar ou se limitar a um *sistema fechado*, estará sempre refém de um sistema ainda maior, com o qual não pode deixar de estar interligado. O fora-de-campo também é aquilo que “remete para o que não se ouve nem se vê, mas que está no entanto perfeitamente presente”²². O autor aponta para uma presença invisível de algo que *está lá* mas que não se vê, para algo que está, de certa maneira, tacitamente escondido pelas margens, pela natureza física e forma geométrica do enquadramento. Quando este espaço escondido se tornar visível pelo enquadramento, isto é, quando deixar de estar fora-de-campo, quando se tornar num “imaginário concreto”²³, estará imediatamente a ser suportado por um outro espaço, não visível, fora do

²¹ Gilles Deleuze, *A Imagem – Movimento*. Lisboa, Assírio e Alvim, 2009, p. 37.

²² Ibidem, p. 34.

²³ Termo de Deleuze tendo em conta a tese de Burch. (Ibidem, p. 36).

enquadramento. Este sistema fechado, é designado por Deleuze “aspecto relativo”²⁴ do fora-de-campo. Mais do que prolongar a imagem enquadrada, é o fora-de-campo que dá corpo, que sustenta e suporta o campo ou o espaço enquadrado. Neste sentido, e devido à natureza “dividual”²⁵ da imagem cinematográfica, cada e qualquer enquadramento pressupõe sempre um fora-de-campo, independentemente da grandeza ou do tipo de plano enquadrado, mesmo que esse enquadramento nos revele invisíveis. Isto leva-nos à segunda função do fora-de-campo apontada por Deleuze, ou seja, a um sistema que nunca está completamente fechado, estando *aberto* ao tempo, ao trans-espacial e ao espiritual. Este segundo aspecto do fora-de-campo, que Deleuze denomina de “aspecto absoluto”²⁶, “manifesta uma presença mais inquietante, da qual já nem se pode dizer que existe mas antes que «insiste» ou «subsiste», um algures mais radical, fora do espaço e do tempo homogêneos”²⁷. Deleuze alude, aqui, para algo mais misterioso que não se pode de todo conhecer, para algo superior, transcendente. Este *aspecto absoluto* do fora-de-campo, de que Deleuze fala, parece estar ligado à ideia de *sublime* teorizada por Edmund Burke e Immanuel Kant²⁸.

Para Burke, o sublime está relacionado com tudo aquilo que possa provocar uma ideia de dor e suscitar perigo, que actue sob a forma de terror, na obscuridade. Quanto mais incertas, difusas, confusas, obscuras e menos definidas forem as imagens (Burke referia-se às imagens da pintura), mais sublimes se tornam e maior será o poder de imaginação e de fantasia. Burke diz-nos que “(...) imagens obscuras, confusas, indistintas têm um poder maior sobre a fantasia para incitar as paixões supremas do que aquelas que são mais claras e definidas”²⁹. O poder da sugestão incita e estimula a imaginação, podendo ser, igualmente, um forte estímulo à criação de tudo aquilo que a nossa mente pretender fabricar.

²⁴ Ibidem, p. 36.

²⁵ Termo utilizado por Deleuze para dizer que o ecrã é o denominador comum e agregador de coisas com diferentes grandezas, reunindo no mesmo espaço vistas gerais como a de uma paisagem ou do sistema solar, com planos pormenor de um insecto ou de um grão de terra.

²⁶ Ibidem, p. 36.

²⁷ Ibidem, p. 37.

²⁸ Ambos os autores, primeiro Burk e depois Kant, dissertaram sobre a ideia de *sublime* em contraposição à ideia de *belo*.

²⁹ Edmund Burke, *Uma Investigação Filosófica sobre a Origem de Nossas Ideias do sublime e do Belo*, Campinas, Papirus – Editora da Universidade de Campinas, 1993, p. 70.

Na perspectiva de Kant, o sublime³⁰, pelo menos na sua forma mais matemática, define-se por ser “*absolutamente grande*. (...) Acima de qualquer comparação. (...) É aquilo em comparação com o qual tudo o mais é pequeno. (...) É o que somente pelo facto de poder também pensá-lo prova uma faculdade do ânimo que ultrapassa todo padrão de medida dos sentidos”³¹. Por estas definições percebemos que o sublime é algo na ordem do transcendente, difícil de calcular, incomensurável, infinito, mais ligado às ideias e à dedução do que aos objectos e às coisas da natureza³². Se o belo na natureza, como na arte, está ligado à forma do objecto, sendo a sua representação limitada, o sublime, pelo contrário, despojado de uma forma concreta, irá encontrar-se para além dos limites da forma, podendo ter uma representação ilimitada³³. Deste modo, o sublime aponta para uma intuição ligada à *faculdade de imaginação* que, na sua forma mais dinâmica, poderá ser encontrada na superação de situações que podem advir de uma mistura de sentimentos, como o medo, o pavor, o perigo ou até mesmo o prazer, que podemos sentir quando percebemos os limites da nossa razão perante algo com poder superior a nós (como é o caso do poder da natureza). A faculdade de imaginação é o ânimo que nos permite ir para além do mundo representado, é o que nos permite dar forma às ideias e, nesta perspectiva, é um *ver* para além dos limites espaciais e do conhecimento.

Lynda Nead, numa reflexão sobre o nu feminino em *The Female Nude – Art, Obscenity and Sexuality*, vai apoiar-se na ideia kantiana de sublime para estabelecer um paralelo com o conceito de *obsceno*:

Kant especifica esta relação em termos de enquadramento: o belo é caracterizado pela finitude dos seus contornos formais, tal como uma unidade contida, limitada, pelas suas fronteiras. O sublime, pelo contrário, é apresentado em termos de excesso, de infinito; ele não pode ser enquadrado e está, portanto, quase para além da apresentação (num sentido absolutamente literal, logo, obsceno). Para Kant, o sublime é encontrado mais facilmente na natureza bruta que na arte. Se a arte é

³⁰ Kant distingue o sublime matemático do sublime dinâmico. O *matemático-sublime* tem mais a ver com o tamanho, enquanto que o *dinâmico-sublime* está mais relacionado com a força.

³¹ Immanuel Kant, *Crítica da Faculdade do Juízo*, Lousã, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985, p. 141-142.

³² Isto não significa que Kant não consiga encontrar o sublime na natureza. O próprio Kant afirma que “ele é um objecto (da natureza), cuja representação determina o ânimo a imaginar a inacessibilidade da natureza como apresentação de ideias”. (Immanuel Kant, *Crítica da Faculdade do Juízo*, Lousã, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985, p. 166.) Neste sentido, o sublime parece sobrepor-se aos limites da natureza através das ideias e do pensamento.

³³ Ver Immanuel Kant, *Crítica da Faculdade do Juízo*, Lousã, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985, p. 137.

definida como limitação ou enquadramento de matéria formada, então, o sublime deve necessariamente estar para além ou fora dos parâmetros da arte³⁴.

Tal como o sublime, o obsceno alude àquilo que está para lá da representação, para o que não está à vista e não pode ser mostrado. Neste sentido, o obsceno aponta para o que está fora de cena, para além daquilo que visivelmente é representado³⁵. Porém, o obsceno também está associado à clandestinidade, ligando-se, deste modo, ao ilegal, ao escondido, ao oculto e, como reflecte Nead, à pornografia. Embora os filmes pornográficos sejam muito mais explícitos do que os filmes de terror (ou os filmes eróticos), existe um lado obsceno na pornografia que advém, não daquilo que nos é dado a ver enquadrado no plano da imagem mas, do seu lado ilícito, indecente e proibido. É nesta dualidade que a pornografia se move, ou seja, entre aquilo que mostra e aquilo que esconde. Como afirma Nead, a “pornografia define os limites do público (o visível) e do privado (o escondido), mas esse limite está em constante mudança em relação aos novos discursos sociais, morais e políticos, e através da circulação das novas tecnologias e meios de comunicação”³⁶. Como um fora de cena, o obsceno, na pornografia, irá regular-se pelas fronteiras definidas culturalmente. Na pornografia, o explícito (o visível) estará sempre ligado ao imaginário (invisível).

Embora não se trate de um filme pornográfico, existe em *Blow Job* (1964), de Andy Warhol, um lado obsceno naquilo de que a imagem nos priva e esconde. Tudo o que não é visto é-nos sugerido pelo título de teor sexual e pelas expressões faciais da personagem. Estas sugestões direccionam-nos para um espaço imaginário que está fora do enquadramento da imagem. Neste filme, Warhol expõe a público uma cena privada, coloca-nos numa posição de *voyeurs* a assistir a um momento íntimo de prazer (ou de encenação desse prazer, nunca saberemos). Trata-se de um jogo de

³⁴ “Kant specifies this relationship in terms of framing: the beautiful is characterized by the finitude of its formal contours, as a unity contained, limited, by its borders. The sublime, on the contrary, is presented in terms of excess, of the infinite; it cannot be framed and is therefore almost beyond presentation (in a quite literal sense, then, *obscene*). For Kant the sublime is encountered more readily in raw nature than in art. If art is defined as the limiting or framing of formed matter, then the sublime must necessarily be beyond or outside the parameters of art”. Lynda Nead, *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*. London, Routledge, 1992, p. 26.

³⁵ Pensemos que o fosso da orquestra, as luzes no tecto, a coxia e tudo aquilo que fica por detrás da cortina, no teatro ou na ópera, possam ser bons exemplos de zonas obscenas.

³⁶ “Pornography sets the limits of the public (the visible) and the private (the hidden), but this boundary is continually changing in relation to new social, moral and political discourses and through the circulation of new technologies and media”. Lynda Nead, *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*. London, Routledge, 1992, p. 101.

sugestões, entre o visível e o invisível, entre aquilo que está em campo e o que está escondido no espaço imaginário fora desse campo.



Fig. 1 – Andy Warhol, *Blow Job* (1964)

Através do filme *Rear Window* (1954), realizado por Alfred Hitchcock, podemos apercebermo-nos do esconderijo como um campo imaginário. Este filme conta-nos a história de L.B. Jeffries, um fotógrafo profissional que se vê confinado ao seu apartamento depois de ter partido uma perna. Durante o tempo em que fica em casa com a perna engessada, imobilizado, Jeff (como é chamado pelos amigos) passa os seus dias à janela, observando os vizinhos do prédio em frente. Ele é o protagonista e o espectador do filme. Com a ajuda da objectiva da sua câmara fotográfica e de uns binóculos, o protagonista aproxima-se dos vizinhos sem que eles o consigam ver ou dar pela sua presença. Sem interagir, e como um *voyeur*, ele entra nos seus lares, espreitando, à distância, as suas rotinas e intimidades. Ele vê, no rectângulo da(s) janela(s), a tela de um ecrã de cinema. Ele está dentro do filme que ele próprio vê. Vê e leva-nos (a nós espectadores) a ver aquilo que a sua curiosidade reclama. No entanto, tudo o que está por detrás da opacidade da moldura (da estrutura de madeira ou alumínio, das paredes) fica omissa, escondido, velado. O fotógrafo vê apenas aquilo que está enquadrado, não só no visor da câmara (ou dos binóculos), como também, dentro da área transparente das janelas. Tudo aquilo que ele conhece dos seus vizinhos vem dessa visão enquadrada através da janela. Aquilo que ele não vê *projectado* na janela, as imagens fora do seu campo de visão, são construídas pela sua mente. É precisamente neste imaginário que Jeff alimenta a sua curiosidade e fantasia em relação aos vizinhos, *vendo* para além daquilo que lhe é dado a ver.



Fig. 2 – Alfred Hitchcock, *Rear Window* (1954)



Fig. 3 – Hiroshi Sugimoto, da série *Theaters* (2000/01)

Em *Theaters* (2000/01), de Hiroshi Sugimoto, encontramos pontos de intercepção com o conceito de quadro-janela referido por Aumont. Nesta série fotográfica, Sugimoto consegue aquilo que à partida parece ser contraditório, isto é, ele esconde as imagens fílmicas, mostrando todo o visível do filme. O artista foca sua atenção na zona de projecção, o ecrã. Aí, todo o filme é depositado numa só imagem. O processo é simples: Sugimoto abre o obturador da câmara no início do filme, fechando-o apenas quando este acaba. Essa longa exposição torna o filme, no ecrã, invisível. O ecrã branco, que na imagem aparece posicionado ao centro do enquadramento, mostra-nos um vazio imagético. É neste espaço que o imaginário se esconde. Embora vejamos uma parte da estrutura e os traços arquitectónicos da sala de cinema (revelada pela invisibilidade do filme), é o rectângulo branco do ecrã, vazio

de imagens, que ocupa a nossa atenção. Este vazio é o resultado da acumulação da matéria fílmica, do registo de toda a luz e de todos os *frames* projectados. Como refere Sérgio Mah, é “um querer ver tudo que resulta num nada ver”³⁷. Mais do que querer dar a ver, este espaço vazio de imagens representa um infinito de possibilidades imagéticas. Como refere Hans Belting, no texto de apresentação ao livro/catálogo sobre esta obra, a sala de cinema é um “teatro da ilusão”³⁸, é onde projectamos os nossos sonhos e fantasias:

Ao mesmo tempo, estas fotografias escondem uma profunda assimetria que divide o drama e o filme. O ecrã iluminado não é apenas a janela para um espaço tão imaginário, que já não faz parte do mesmo edifício. O ecrã também é o espelho das nossas próprias imagens, que projectamos na sua superfície, tal como faz o projector. Não existe mais a distância fixa que mantemos a partir do palco de vida. A superfície do ecrã, como não tem nenhuma ligação com a topologia das suas imagens, chama-nos para um fluxo de imagens que se assemelham à experiência dos sonhos. Portanto, isso tem um significado especial nas fotografias de Sugimoto, os ecrãs estão vazios, ou melhor, as imagens virtuais que nós próprios produzimos trocam de lugar com as imagens mostradas num filme. Os ecrãs estão vazios, porque eles são a matriz de todas as imagens possíveis cuja ilusão é procurada e necessária. Os ecrãs, por assim dizer, simbolizam solenemente a presença paradoxal das imagens, melhor definidas pela sua ausência. Nessa qualidade, eles também se assemelham às nossas próprias mentes, que continuamente produzem e destroem imagens da visão, da memória e da imaginação. Nós próprios somos teatros da ilusão onde estamos centralizados num ecrã interno pronto para sempre para novas imagens, um ecrã cujo vazio significa também a virtualidade de tudo o que faz aparecer. O nada e o tudo são recíprocos³⁹.

Não revelando nada, os ecrãs das fotografias de Sugimoto, remetem para tudo; são, como escreveu Aumont, uma “abertura sobre a vista e o imaginário”⁴⁰. Se Alberti

³⁷ Sérgio Mah, *A Fotografia e o Privilégio de um Olhar Moderno*. Lisboa, Edições Colibri, 2003, p. 93.

³⁸ “Theaters of illusion” (que também dá título ao texto: “The Theaters of Illusion”) – Hans Belting, *Theaters – Hiroshi Sugimoto*; Nova Iorque, Sonnabend Sundell Editions, 2000, p. 8.

³⁹ “At the same time, these photographs hide a deep asymmetry that divides drama and film. The illuminated screen not only is the window to a space so imaginary that it is no longer part of the same building. The screen also is the mirror of our own images, which we project on its surface no less than the projector does. There is no longer the fixed distance that we keep from the living stage. The surface of the screen, as it has no connection to the topology of its pictures, draws us into a stream of images that resemble the experience of dreams. It therefore has a special significance that in Sugimoto's photographs, the screens are empty or better, the site of virtual images that we produce ourselves in exchange with the pictures shown in a movie. The screens are empty because they are the matrix of all possible images whose illusion is wanted and needed. The screens, as it were, solemnly symbolize the paradoxical presence of images best defined by their absence. In that capacity, they also resemble our own minds, which continually produce and destroy images of vision, of memory and of imagination. We are ourselves theaters of illusion in which we are centered on an inner screen ready for ever new images, a screen whose emptiness also signifies the virtuality of whatever it makes appear. The nothing and the everything are reciprocal”. Hans Belting, *Theaters – Hiroshi Sugimoto*; Nova Iorque, Sonnabend Sundell Editions, 2000, p. 11.

⁴⁰ Jacques Aumont, *O Olho Interminável – Cinema e Pintura*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004, p. 114.

falava numa *janela aberta* ao mundo da pintura, estes ecrãs serão como que uma *janela aberta* ao mundo ficcional e imaginário do cinema. Este imaginário prolonga-se para fora dos limites do ecrã, ou seja, para fora da sala de cinema.

Os designers Charles & Ray Eames realizaram, entre 1968 e 1977, um filme intitulado *Powers of Ten*. A partir de um simples piquenique protagonizado por um casal num parque de Chicago, a imagem, em perspectiva picada, irá começar a afastar-se (*zoom out*) até uma distância de 100 milhões de anos luz do espaço extraterrestre, para depois fazer o percurso inverso (*zoom in*), aproximando-se do ponto de partida, para depois continuar o movimento descendente em direcção às partículas atómicas que estão na origem da matéria (a uma escala de 0,000001 Ångström⁴¹). Em cada 10 segundos é marcado um novo limite, numa proporção de escala na ordem de 10 vezes mais em relação à imagem anterior, dando-nos tanto uma perspectiva macro como micro-cósmica do universo. Nesta viagem, e de forma quase fractal, numa espécie de *mise-en-abîme*, vemos o mundo em diferentes escalas. Porém, o infinitamente grande e o infinitamente pequeno cabem todos dentro dos limites do ecrã, partilham o mesmo espaço. A câmara ilude-nos sobre a realidade. Neste filme, constatamos que toda a imagem enquadrada no plano era suportada por um espaço escondido que, inicialmente, estava fora do campo de visão, para depois passar para o plano da imagem.

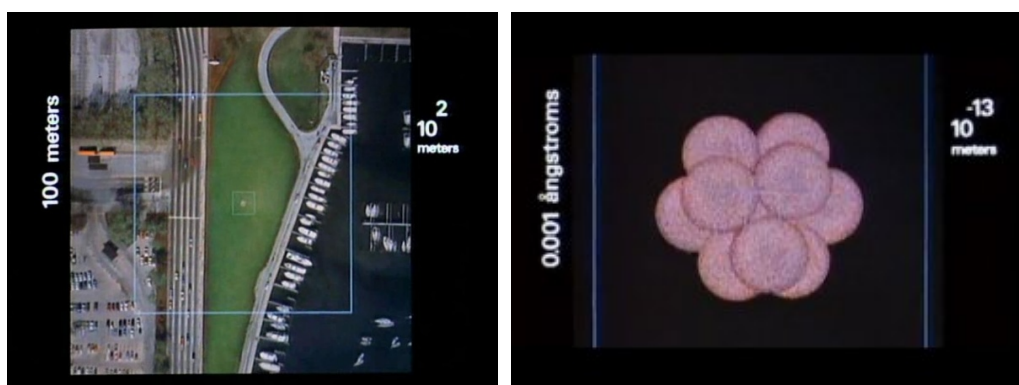


Fig. 4 – Charles & Ray Eames, *Powers of Ten* (1968-1977)

⁴¹ O Ångström é uma unidade de medida de comprimento. 1 ångström é igual a 10 elevado a menos 10 metros ($1 \text{ Å} = 10^{-10} \text{ m}$).

Wavelength (1967), de Michael Snow, é formalmente muito similar a *Powers of Ten*. Este marco do cinema estruturalista mostra-nos um longo e lento *travelling* óptico (*zoom in*), com cerca de 45 minutos, realizado dentro do que parece ser um estúdio num apartamento. O filme começa com um plano geral, onde podemos ver uma presença humana (que vai deambulando pelo espaço, de forma pontual, durante o decorrer do filme), para terminar num plano de pormenor de uma fotografia, pendurada na parede oposta à câmara, que nos mostra uma imagem do mar. Ao mesmo tempo, ouve-se, não apenas o que se passa dentro do espaço, mas também tudo aquilo que está à volta desse espaço. Das ondas lumínicas e sonoras até às ondas oceânicas, somos levados num longo movimento óptico, onde o espaço vai ficando cada vez mais restrito. Por conseguinte, o fora-de-campo vai, proporcionalmente, aumentando. Quando a câmara apenas enquadra a fotografia, o fora-de-campo é ainda maior, pois deixa de estar confinado ao espaço interior do apartamento, para se prolongar e expandir na imensidão do oceano. Passamos de um fora-de-campo concreto para um fora-de-campo imaginário. Em *Wavelength*, Snow explora os limites da visão e da audição. Sem sairmos do espaço físico, viajamos de dentro do estúdio para um espaço transitório, exterior, um espaço imaginário que, embora não seja visível e presente, suporta a imagem fotografada, escondendo-se para além dos limites do enquadramento.



Fig. 5 – Michael Snow, *Wavelength* (1967)

Através destes exemplos nota-se que muita da magia do cinema está, não naquilo que vemos enquadrado no ecrã, mas naquilo que não nos é objectivamente mostrado e que apenas nos é sugerido. Tanto como uma arte do tempo, o cinema é

uma arte do espaço. No cinema temos sempre um espaço visível (o campo fílmico dado pelo enquadramento da câmara e pelo ecrã), e um espaço invisível (o que está fora do enquadramento e do ecrã, o prolongamento para o infinito do campo fílmico, ou seja, o fora-de-campo). Este espaço invisível é tão importante como o espaço visível. O fora-de-campo só existe em relação ao campo, sendo aquilo que lhe dá continuidade. Trata-se de um prolongamento invisível do espaço, essencial no apoio e no suporte ao campo. Recordemos que foi o cinema a primeira arte a fazer uso do espaço fora-de-campo. A partir do visível, o cinema sugere um espaço imaginário que se movimenta, de forma centrífuga, para além dos limites do enquadramento, em direcção ao infinito. Enquanto que o quadro pictórico está limitado pela moldura, o quadro fílmico apela à ideia de esconderijo. Da mesma forma que não existe campo sem fora-de-campo, também não existe ecrã sem esconderijo. Como suporte temporário das imagens, o ecrã, ao mesmo tempo que revela a matéria fílmica, vai esconder o visível, fazendo-o desaparecer para fora dos limites do enquadramento da imagem projectada. O esconderijo é esse espaço imaginário onde o visível se esconde, sendo, igualmente o espaço invisível que dá corpo ao visível, que o sustenta e o suporta.

1.2 – Intervalo: entre duas imagens centrífugas

*A essência de uma coisa nunca aparece no início, mas no meio, na corrente do seu desenvolvimento, quando as suas forças se consolidaram.*⁴²

Se no capítulo anterior nos focámos sobre o esconderijo, sobre o espaço fora-de-campo daquilo que é projectado no ecrã, agora iremos centrar-nos no conceito de intervalo.

Falar em intervalo é referir-mo-nos, etimologicamente, ao espaço ou à distância entre duas coisas, entre dois pontos ou entre dois acontecimentos. A palavra tem uma origem latina e era usada pelos soldados romanos para designar a região entre duas paredes: *inter* (entre, no meio) e *valum* (trincheira, paredes). O seu sentido implica, desde logo, uma separação, uma abertura, uma divisão, um espaçamento.

Segundo Jacques Aumont, o intervalo pode ser entendido sob três diferentes dimensões: espacial (como a distância que separa dois pontos), temporal (como a duração que se estende entre dois instantes) e musical (como a relação entre duas alturas de tons)⁴³.

Começando por analisar o intervalo nas suas dimensões espacial e temporal, veremos que ambas sugerem uma interrupção, uma descontinuidade vinculada numa continuidade, uma relação abstracta, uma pausa no tempo ou um espaço vazio. Tudo isto é vital para a arte cinematográfica. É a existência destes intervalos que nos provocarão a ilusão de movimento no cinema.

No seu primeiro volume dedicado ao cinema, Gilles Deleuze, apoiando-se nas teses de Henri Bergson, faz uma reflexão profunda sobre a questão do movimento no cinema. Para ele, o movimento acontece no intervalo entre dois instantes ou duas posições, por mais infinitamente divisível que seja o tempo. O intervalo é essa

⁴² Gilles Deleuze, *A Imagem-movimento*. Lisboa, Assírio & Alvim, 2009, p. 15.

⁴³ Jacques Aumont, *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo, Papirus Editora, 2004, p. 20.

“imagem média”⁴⁴ que surge entre os «cortes imóveis», entre os fotogramas. O movimento no cinema é diferente do movimento real e advém dessa relação entre os «cortes imóveis» com um «tempo abstracto», invisível ou imperceptível, que reside no aparelho cinematográfico. No entanto, o cinema, como verifica Deleuze, “não nos dá uma imagem à qual ele acrescentaria movimento, dá-nos imediatamente uma imagem-movimento. Dá-nos um corte, sim, mas um corte móvel, e não um corte imóvel + movimento abstracto”⁴⁵. O *corte móvel* encontra-se num plano temporal que exprime uma duração, o todo. Neste sentido, e segundo Deleuze, podemos ver o movimento sob duas perspectivas: numa primeira análise, pode ser aquilo que se passa entre os *cortes imóveis*, ou seja, entre partes de um conjunto, entre os fotogramas; numa segunda análise, o movimento relaciona a duração de um todo com os objectos ou partes de um conjunto, ou seja, os *cortes móveis* da duração.

Deleuze ao designar o cinema como *imagem-movimento* está a afirmar que ele é feito e alimenta-se de *instantes privilegiados*: “O cinema é o sistema que reproduz o movimento em função do momento qualquer, quer dizer em função de instantes equidistantes escolhidos de modo a dar a noção de continuidade”⁴⁶. Embora ainda longe de se chamar cinema, as experiências fotográficas de Eadweard Muybridge⁴⁷ e de Étienne-Jules Marey⁴⁸ estão enraizadas neste princípio, porque dão-nos uma

⁴⁴ Gilles Deleuze, *A Imagem-movimento*. Lisboa, Assírio & Alvim, 2009, p. 15.

⁴⁵ Ibidem, p. 15.

⁴⁶ Ibidem, p. 18.

⁴⁷ Fotógrafo inglês que ficou conhecido pelas primeiras experiências na decomposição do movimento através da técnica fotográfica. A experiência realizada com um cavalo (publicada por volta de 1878, no jornal *La Nature*) foi realizada com a ajuda de 12 câmaras fotográficas, colocadas a uma curta distância lado a lado, que, à passagem do cavalo, eram accionadas através de um fio ligado ao disparador das câmaras. Cada câmara capturava apenas uma imagem, uma fracção de segundo da totalidade do movimento. Esta captação do movimento do cavalo serviu-lhe para comprovar que, durante o galope, havia um momento em que cavalo ficava suspenso, levantando, simultaneamente, as quatro patas do solo. Este facto contrariava, assim, os moldes clássicos da representação do galope dos cavalos na pintura que, os colocavam sempre apoiados no solo com, pelo menos, uma pata. Muybridge prosseguiu as suas experiências com o objectivo de estudar, cientificamente e em pormenor, o movimento do Homem e dos animais.

⁴⁸ O francês Étienne-Jules Marey, na década de 80 do século XIX, começa também a fazer algumas tentativas de decomposição do movimento com a ajuda de um aparelho fotográfico, construído pelo próprio, semelhante a uma arma de caça. A *espingarda fotográfica* (ou o *fuzil fotográfico*), como ficou conhecida, parece ser uma versão portátil do *revólver fotográfico* que o astrónomo Jules Janssen inventara em 1873 para registar, um ano mais tarde, a passagem do planeta Vénus pelo Sol. Nesta experiência realizada no Japão, Janssen conseguira realizar, durante 72 segundos, 48 imagens em intervalos de um segundo e meio, que ficaram gravadas num disco daguerreótipo. A *espingarda fotográfica* de Marey tinha uma velocidade de obturação mais rápida e, em vez de disparar balas contra os animais (sobretudo pássaros), fazia a captura do seu movimento. Marey descreveu o seu aparelho da seguinte forma: “O cano da espingarda é um tubo que contém uma objectiva. Atrás, e solidamente montada na coroa, está uma larga culatra cilíndrica que contém um mecanismo de relojoaria que entra em funcionamento quando se prime o gatilho e dá às diferentes peças do aparelho o movimento

continuidade do movimento através da equidistância de instantes privilegiados. Contudo, o cinema não é uma arte do instantâneo, como reconheceu Aumont, pois “jamais será a condensação de um momento único, mas sempre a impressão de uma certa duração”⁴⁹. O cinema é acima de tudo movimento que atravessa o espaço e o tempo. Os *instantes privilegiados*, de que fala Deleuze, pertencem ao movimento, são pontos inseparáveis do movimento e não podem ser confundidos com poses ou com figuras singulares apresentadas num único plano, como acontece com o desenho, a pintura ou a fotografia. Norman McLaren, por exemplo, percebeu muito bem a importância do intervalo no desenho de animação. Para ele, “a animação não é a arte dos desenhos que se mexem, mas a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece *entre* cada imagem é bem mais importante do que aquilo que existe *sobre* cada imagem. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre as imagens. Os interstícios são os ossos, a carne e o sangue do

necessário. Um eixo central que dá 12 voltas por segundo comanda todas as peças do aparelho. É antes de mais um disco de metal opaco no qual está aberta uma estreita janela. Este disco faz de obturador e não deixa passar a luz emanada da objectiva senão 12 vezes por segundo e de cada vez durante 1/720 de segundo. Por detrás deste primeiro disco e girando livremente sobre o mesmo eixo encontra-se um outro com 12 aberturas por detrás do qual se vêm aplicar o vidro sensível de forma circular ou octogonal. Este disco com aberturas deve girar de forma intermitente de maneira a parar doze vezes por segundo em frente do feixe luminoso que penetra no aparelho” (Marey citado por Henrique Alves Costa, *A Longa Caminhada para a Invenção do Cinematógrafo*, Porto, Cineclube do Porto, 1988, p. 105. Retirado do original *Développement de la Methode Graphique*, p. 12-13). Este mecanismo, precursor da câmara cinematográfica, foi um passo importante nas investigações de Marey pelo estudo da locomoção animal. O que Muybridge realizou inicialmente com 12, 24 ou 30 câmaras separadas entre si ao longo de uma pista de corridas, Marey conseguiu apenas com um aparelho: imobilizar fotograficamente a decomposição do movimento. Marey ambicionou poder registar o tempo, o movimento e a sua trajectória apenas numa única imagem. Assim nasceu a cronofotografia, uma técnica fotográfica que possibilita, na mesma imagem e através da múltipla exposição, a captura de vários instantes ou poses determinadas de seres vivos em movimento. Sobretudo, ele procurava registar, de forma científica, o tempo no espaço, analisar a locomoção através de um diagrama. Não era interesse tentar reproduzir ou sintetizar o movimento. Daí que Marey tenha tido algumas vozes críticas sobre a forma de representação cronofotográfica. Segundo Monique Sicard, os irmãos Bragaglia terão dito que “a cronofotografia científica é incapaz de traduzir a vivacidade de um gesto, a sua irregularidade. Está longe da realidade que pretende traduzir; não transmite a vida” (Monique Sicard, *A Fábrica do Olhar – Imagens de Ciência e Aparelhos de Visão (Século XV-XX)*. Lisboa, Edições 70, 2006, p. 168). Os Bragaglia, cientes das capacidades de Marey, ansiavam que ele fosse mais longe, na tentativa de um sistema de reprodução do movimento mais realista. Na cronofotografia a decomposição é feita mas a sequência mantém-se imóvel, num único plano da imagem, mostrando-nos o movimento numa linha de tempo fixa, sem interrupções nem cortes. O processo cronofotográfico foi mais tarde explorado por vários fotógrafos tais como Harold Edgerton (1903-1990) e Gjon Mili (1904-1990) que chegaram a utilizar a luz de um flash estroboscópico para criar o mesmo efeito, assim como, também tiveram uma influência enorme nas novas formas de representação pictóricas. Dois bons exemplos são *Dinamismo de um cão preso com trela* (1912) do futurista italiano Giacomo Balla (que nos faz lembrar algumas pinturas rupestres devido à multiplicação das patas do cão) e *Nu descendo uma escada* (1912) de Marcel Duchamp (que parece ter-se inspirado em Muybridge).

⁴⁹ Jacques Aumont, *O Olho Interminável – Cinema e Pintura*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004, p. 100.

filme, o que há sobre cada imagem são apenas as roupas”⁵⁰. O movimento não está nos *frames* mas sim entre eles, na sua diferença, daí que o intervalo tenha que ser mantido e não preenchido.

Convém não deixar de referir que o sucesso da percepção do movimento no cinema está também associado ao *fenómeno phi*. O *fenómeno phi*, descrito por Max Wertheimer, em 1912, foi definido como um efeito psíquico (e não óptico ou fisiológico) provocado por um intervalo a negro entre a projecção de dois fotogramas que, embora pareçam iguais, estão em posições espaciais diferentes. É este campo vazio de imagem que permite diminuir o tempo que a imagem fica na retina, dando continuidade à percepção das imagens em movimento. Para Arlindo Machado, “o que salvou o cinema como aparato técnico foi a existência de um intervalo negro entre a projecção de um fotograma e outro, intervalo esse que permitia atenuar a imagem persistente que ficava retida pelos olhos”⁵¹. Enquanto a teoria da persistência retiniana⁵² se baseia num efeito de acumulação, de fusão entre as imagens, a teoria do *fenómeno phi* assenta na anulação dessa sobreposição, na intermitência do fluxo contínuo, por forma a dar descanso ao olho e ao cérebro através de um espaço temporal negro situado entre as imagens⁵³.

O primeiro cineasta a desenvolver uma teoria sobre o intervalo no cinema foi Dziga Vertov. A sua teoria foi apresentada na variação do manifesto “Nós” em 1919.

⁵⁰ Citação de Norman McLaren transcrita por Jacques Aumont, *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo, Papirus Editora, 2004, p. 21. Originalmente citado por Hervé Joubert-Laurencin em “Le Joujou du Riche”, *Trafic 2* (primavera de 1992), p. 107.

⁵¹ Arlindo Machado, *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997, p. 20.

⁵² A persistência retiniana foi um fenómeno fisiológico descoberto pelo médico e filósofo Peter Mark Roget, em 1926. Nas suas observações, este inglês concluiu que os nossos olhos retêm as imagens na retina por uma fracção de segundo, mesmo depois de estas já terem fisicamente desaparecido. Desta forma, o nosso olho está sempre a acumular imagens a uma velocidade de 1/20 a 1/5 por segundo. Assim, existe uma sobreposição entre o desvanecimento da imagem anterior e o aparecimento da imagem seguinte. Isto pode ser observado no clássico exemplo do pássaro e da gaiola: se desenharmos, nas duas faces de um cartão, duas imagens independentes (numa face um pássaro e na face contrária uma gaiola) e, se rodarmos estas duas faces a uma determinada velocidade, iremos ter a sensação de que o pássaro está dentro da gaiola. Este (d)efeito óptico também é designado inércia ocular. O pássaro dentro da gaiola é uma imagem inventada, fabricada exclusivamente pelo nosso cérebro, uma terceira imagem que nasce da sobreposição de duas imagens.

⁵³ Estes estudos originaram, na prática, uma série de brinquedos ópticos como o *fenakistiscópio* do físico belga Joseph Plateau em 1832, o *zootropo* inventado pelo matemático inglês William George Horner em 1834, o *praxinoscópio* do professor de ciências francês Émile Reynaud em 1877 e o *flipbook* pelo impressor litográfico inglês John Barnes Linnet em 1868. Estes instrumentos foram uma preciosa ajuda na reprodução do movimento decomposto. Muybridge, por exemplo, chegou a criar um aparelho específico, ao qual deu o nome de *zoogyroscope* (ou *zoopraxiscope*), para sintetizar e analisar melhor os seus estudos. Com excepção do *flipbook*, todos estes brinquedos funcionam em circuito fechado, em *loop*. Desta forma, o espaço de tempo capturado prolonga-se para além do tempo real decomposto, pois a acção repete-se como se de um movimento contínuo se tratasse, sem princípio nem fim.

Este cineasta russo (que nasceu na Polónia, em 1896, com o nome Denis Kaufman) tentou aplicar os mesmos princípios do intervalo já teorizados e aplicados na música. Na teoria musical, o intervalo é a ligação entre as frequências de duas notas, é “«a diferença de altura» de dois sons”⁵⁴. Os intervalos são estudados a partir da divisão diatónica das escalas, ou seja, se a distância entre as notas acontecer na mesma oitava, dizemos que o intervalo é simples, caso contrário, se for entre oitavas diferentes, será um intervalo composto. Na música, o intervalo também pode ser classificado como melódico ou harmónico. Designa-se intervalo melódico quando duas notas são tocadas sequencialmente uma após a outra, enquanto que no intervalo harmónico as notas são tocadas simultaneamente. Vertov, conhecendo estas teorias (que provavelmente estudara durante a sua passagem pelo conservatório de música), estabeleceu uma relação de equivalência entre as notas musicais e as imagens cinematográficas, por forma a estruturar e compor as suas narrativas visuais. O intervalo melódico seria, para Vertov, o conjunto dos planos individuais, exibidos um a um de forma sucessiva, como um harpejo musical, enquanto que o intervalo harmónico seria dado pela sobreposição e simultaneidade das imagens, tal como um acorde musical. Neste sentido, podemos entender um «acorde visual» como uma composição de elementos visuais, uma fusão de duas ou mais imagens diferentes, dispostas ou sobrepostas de forma simultânea no mesmo ecrã.

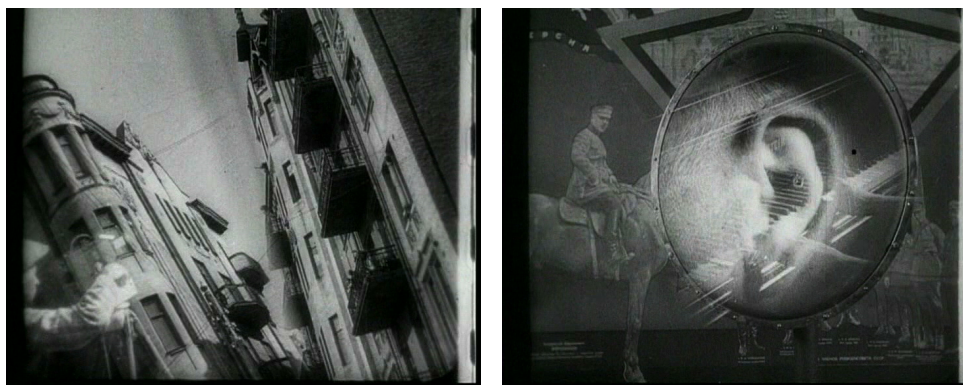


Fig. 6 – Exemplos de «acordes visuais» extraídos do filme *Man with a Movie Camera* (1929) de Vertov.

Ao analisar a ideia de intervalo, Vertov começou por reparar que este não está

⁵⁴ Roland De Candé, *A Música – Linguagem, Estrutura, Instrumentos*. Lisboa, Edições 70, 1983, p. 134.

apenas confinado ao espaço vazio ou negro entre os instantes privilegiados de um movimento (os fotogramas), podendo, igualmente, posicionar-se entre dois tempos espaciais diferentes, no espaço de tempo entre dois diferentes planos, com ou sem relação entre si. Por outras palavras, ele não vê o intervalo na separação de duas imagens consecutivas, mas sim na relação entre dois planos afastados entre si, entre dois tempos, dois planos em movimento.

A elipse, como intervalo no tempo, também obriga a uma ruptura, um corte, uma fractura, um salto que acontece entre dois momentos temporais distintos, que podem ocorrer, ou não, no mesmo espaço. Porém, enquanto que o intervalo remete para o espaço físico entre dois planos, a elipse, pelo contrário, encontra-se no espaço da narrativa, entre duas cenas. No cinema (ou na literatura⁵⁵), a elipse é uma técnica narrativa assente na omissão. É considerada pela narratologia como um salto no tempo diegético da história. Distinto do real, o tempo cinematográfico (que é normalmente fragmentado e descontínuo) utiliza, sistematicamente, a elipse para avançar no tempo e na narrativa, eliminando tudo aquilo que é dispensável à narrativa. A elipse mais conhecida da história do cinema acontece no filme *2001, Uma Odisseia no Espaço* (1968), realizado por Stanley Kubrick, quando passamos da era primitiva para a era espacial através da analogia entre um osso animal e uma nave espacial, ambos com uma aparência muito similar.

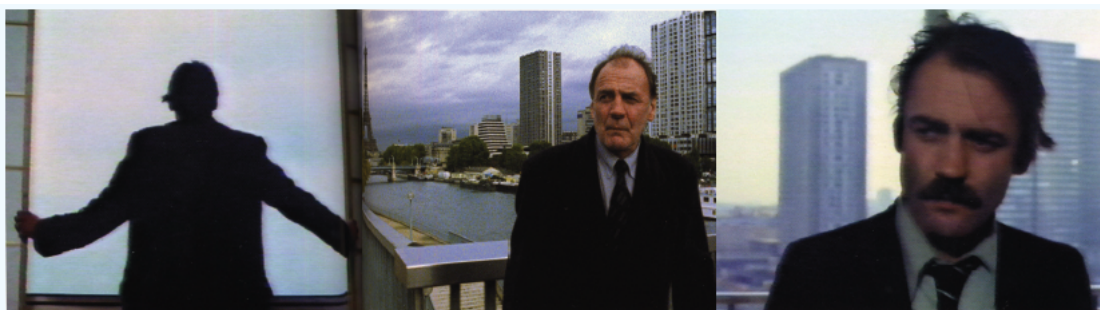


Fig. 7 – Pierre Huyghe, *L' Ellipse* (1998)

L' Ellipse (1998) de Pierre Huyghe é uma instalação vídeo que reflecte, tal como o título indica, a questão do intervalo no tempo. Apropriando-se de excertos do

⁵⁵ A elipse é também utilizada na escrita como figura de estilo, suprimindo palavras facilmente subentendidas pelo seu contexto, tornando o texto mais conciso sem prejudicar o seu conteúdo e a clareza da frase.

filme *O Amigo Americano* (1977), realizado por Wim Wenders, Huyghe tentou preencher o espaço temporal existente entre dois momentos passados em locais diferentes. O primeiro espaço é o quarto de hotel onde está a personagem Jonathan Zimmermann (interpretada pelo actor Bruno Ganz), enquanto que o segundo espaço é o apartamento de um amigo de Zimmermann, onde ambos têm um encontro. Entre o momento em que Zimmermann e o seu amigo combinam o encontro e a efectivação desse encontro, existe uma elipse, e passamos de um espaço a outro sem que vejamos a deslocação de Zimmermann. Como espectadores, somos induzidos a pensar que a personagem tenha feito o trajecto a pé, entre o local onde se encontrava e o espaço da reunião. É exactamente este trajecto que Huyghe reconstitui, utilizando o mesmo actor (Bruno Ganz), passados cerca de 20 anos das filmagens de Wenders. Ao tentar anular o *jump cut* espacial de Wenders, Huyghe está, novamente, a criar uma nova elipse, pois embora o actor seja o mesmo, ele está mais velho e o tempo agora é outro. Nesta instalação tripartida, o longo plano sequência de Huyghe vai ocupar o centro, enquanto que as imagens das cenas de Wenders, o antes e o depois do trajecto, posicionam-se aos lados, respectivamente, à esquerda e à direita. O artista francês ao acrescentar este novo tempo está, simultaneamente, a criar uma elipse (do primeiro ecrã para o segundo) e um *flashback* (do segundo ecrã para o terceiro). Não só existe um avanço, como também um recuo no tempo, uma intersecção entre o passado e o presente, a ficção e a realidade.



Fig. 8 – Stan Douglas, *Der Sandmann* (1995)

A obra *Der Sandmann*⁵⁶ (1995) de Stan Douglas, também é construída sobre

⁵⁶ Em tradução livre para português seria “O Homem de Areia”.

dois tempos distintos que, ao contrário do que acontece em *L' Ellipse*, ocorrem no mesmo espaço. Neste vídeo instalação, Douglas, utilizando uma dupla projecção sincronizada, faz uma panorâmica de 360° entre estes dois tempos opostos, intersectando-os e colocando-os, literalmente, lado a lado no mesmo ecrã. Entre as duas projecções existe um intervalo físico, que as separa. As imagens só se encontram no ecrã, nunca no projector. Esta forma de apresentação, permite-nos, facilmente, comparar as diferenças físicas do intervalo entre os dois tempos. Contudo, existem momentos em que as duas metades se colam na perfeição, formando uma só imagem, como se pertencessem ao mesmo tempo. Noutros momentos, porém, as duas metades entram em contradição. A linha vertical de separação entre as imagens, que aparece a meio do ecrã, acentua as óbvias diferenças físicas e temporais. Filmado nos estúdios Ufa, perto da cidade Potsdam na Alemanha do leste, esta peça tenta retratar a evolução ocorrida nos *Schrebergärten*, ou seja, nos pequenos lotes de terra que eram disponibilizados aos pobres de Potsdam, para que estes pudessem cultivar a sua própria horta. Vinte anos é, tal como em *L' Ellipse*, o intervalo de tempo que separa os dois momentos que representam o antes e o depois da reunificação alemã. Na projecção da esquerda, começamos por ver uma recriação dos jardins urbanos tal como eles seriam quando estavam cultivados no tempo passado, enquanto que, na imagem da direita, vemos esses mesmos jardins numa fase mais recente. Com a repetição da visão panorâmica do estúdio (a câmara dá duas voltas pelo estúdio), dá-se uma alternância cíclica, como se os tempos se invertessem, ou seja, a imagem da esquerda passa a retratar um tempo mais recente, mostrando um cenário de mutação, de construção ou abandono, enquanto a imagem da direita passa a representar o tempo passado, isto é, o jardim urbano cultivado. O velho e o novo vão transitando e mudando de forma e de estado, tal como a evolução da própria natureza e da vida através do tempo⁵⁷.

O cinema, como arte do tempo, controla-o e manipula-o das mais variadas formas. Para além da elipse, de acordo com a estratégia narrativa utilizada, podemos, através da montagem, recuar no tempo (*flashback*), acelerar o tempo a velocidades superiores ao movimento real (*fast forward*), abrandar o tempo (*slow motion* /

⁵⁷ Todas estas transformações são acompanhadas por uma narração (existe um narrador presente e outros ausentes) adaptada de um conto de 1817, do alemão E. T. A. Hoffmann, intitulado *Der Sandmann* (que um século mais tarde serviu de inspiração a Freud para as suas teorias sobre a estranheza familiar em *Das Unheimlich*). A narração fala da repressão, de retornos, de sonhos, de figuras estranhas e sombrias.

ralenti), parar o tempo (*still*) ou, até mesmo, colocar o tempo em movimento inverso (*backward*). Ao controlarmos o ritmo a que as imagens são postas em movimento, iremos, conseqüentemente, alterar a percepção que o espectador terá dessas imagens, proporcionando-lhe diferentes leituras e interpretações. Foi exactamente isto que os cineastas russos, como Vertov, Sergei Eisenstein, Lev Kulechov ou Vsevolod Pudovkin, começaram a explorar.

Vertov, ao progredir na sua tese, viu que intervalos não são apenas aquilo que separa o tempo e o espaço, mas também, são *os movimentos entre as imagens*, aquilo que acontece a meio de dois planos dando-nos uma nova percepção do mundo. Apoiando-se no *Kinokismo* (referindo-o como um novo conceito de cinema, diferente do que até então tinha sido feito), ele diz-nos que o futuro do cinema está na relação e organização entre os planos da imagem, ou seja, no intervalo:

O kinokismo é a arte de organizar os movimentos necessários dos objectos no espaço, graças à utilização de um conjunto artístico rítmico adequado às propriedades do material e ao ritmo interior de cada objecto. Os *intervalos* (passagens de um movimento para outro), e nunca os próprios movimentos, constituem o material (elementos da arte do movimento). São eles (os intervalos) que conduzem a acção para o desdobramento cinético. A organização do movimento é a organização de seus elementos, isto é, dos intervalos na frase. Distingue-se, em cada frase, a ascensão, o ponto culminante e a queda do movimento (que se manifesta nesse ou naquele nível). Uma obra é feita de frases, tanto quanto estas últimas são feitas de intervalos de movimentos⁵⁸.

Foi com estas ideias em mente que Vertov começou a explorar a *geometria dinâmica*, o ritmo e a natureza dos movimentos através da montagem. Esta forma de escrever cinema era sinónima de uma nova maneira de observar o mundo, de um cinema mais directo e organizado, assente na montagem, na percepção, nas potencialidades e artificialidades do olho mecânico, daquilo que ele viria a definir como o *Cine-olho*:

A escolha do «Cine-Olho» exige que o filme seja construído sobre os «intervalos», isto é, sobre o movimento entre as imagens. Sobre a correlação visual das imagens, umas em relação às outras. Sobre a transição de um impulso visual ao seguinte. A progressão entre as imagens («intervalo» visual, correlação visual das imagens) é (para o «Cine-Olho») uma unidade complexa. Ela é formada pela soma de diferentes correlações, sendo que as principais são: 1. correlação dos planos (grandes, pequenos, etc.); 2. correlação dos enquadramentos; 3. correlação dos movimentos no interior das

⁵⁸ Dziga Vertov, “NÓS – variação do manifesto”. Publicado no livro *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 250.

imagens; 4. correlação das luzes, sombras; 5. correlação das velocidades de filmagem⁵⁹.

Vertov vê no *movimento entre as imagens*, as múltiplas combinações e correlações capazes de ligar e justapor quaisquer “pontos do universo onde quer que os tenha fixado”⁶⁰. Embora possa parecer paradoxal, o intervalo não só separa, interrompe ou divide o tempo e o espaço, como também, em segunda via e graças à montagem, pode operar de forma inversa, ou seja, pode servir para restituir, interligar, aproximar ou relacionar as mais diversas situações. Neste sentido, a montagem funciona como o elemento aglutinador que possibilita a construção e organização de encontros inesperados, de imagens distintas e contraditórias. Vertov vê na montagem a forma de harmonizar e construir um mundo mais perfeito e verdadeiro, uma maneira de analisar e corrigir os defeitos e os vícios da visão humana através da artificialidade mecânica do *cine-olho*, de restringir a nossa percepção às imagens vistas e gravadas pela câmara, pois, como reparou Deleuze, este *cine-olho*, diferente do olho animal e do olho humano, é “o olho na matéria”⁶¹, ou seja, um olho debruçado apenas nas imagens impressas na película. Uma vez fixada, esta matéria imagética fica disposta ao tempo e à imaginação, podendo ser controlada, tratada e manipulada com múltiplas intenções.

Lentamente, Vertov começa a concluir que o diálogo entre as imagens estabelece-se através da matéria. Esta matéria não é a *coisa*, ou seja, não é aquilo que se apresenta em frente à câmara (como um objecto, uma pessoa, uma máquina, um edifício, um animal), mas sim um princípio dinâmico. Este ponto de vista suscitou alguns reparos do seu colega Eisenstein, que o acusou de formalista. Por seu lado, Vertov criticava os seus colegas, entre eles Eisenstein, de seguirem uma linha narrativa mais ao jeito de um cinema americano *à la* Griffith, de insistirem numa arte dramática velha e burguesa. Embora Vertov e Eisenstein fizessem parte da mesma escola soviética de montagem, ambos tinham entendimentos diferentes da arte cinematográfica: o primeiro procurava uma montagem mais diferencial, de oposição, mais focada na matéria e no olho mecânico, enquanto o segundo trabalhava a montagem numa perspectiva mais intelectual, de conflito emocional, mais focada na

⁵⁹ Dziga Vertov, “Extrato do ABC dos Kinoks”. Publicado no livro *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 264-265.

⁶⁰ Dziga Vertov, “Resolução do Conselho dos três em 10-04-1923”. Publicado no livro *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 256.

⁶¹ Gilles Deleuze, *A Imagem-movimento*. Lisboa, Assírio & Alvim, 2009, p. 129.

relação entre o homem e o seu meio envolvente; um pretendia fazer a celebração da vida, ao passo que o outro desejava mostrar a vida na sua forma patética e atractiva para provocar impacto e estímulos no espectador. Vertov não via necessidade de realizar filmes de aventuras ou trabalhar histórias de grande dramatismo psicológico. Para ele, o cinema já fazia parte da vida; o cinema tinha a sua própria vida. *Man with a Movie Camera* (1929), é a demonstração prática de algumas das intenções teóricas manifestadas por Vertov nos seus manifestos. Neste filme documental, Vertov trabalhou toda a dinâmica, o ritmo, a composição, o movimento, a harmonia e a “melodia” das imagens, numa montagem que pretende festejar a vida, os seus movimentos e mostrar a energia do dia-a-dia da cidade de Moscovo. Aqui, podemos observar toda a liberdade com que o *cine-olho* vê e selecciona o mundo, assim como todo o trabalho de organização e montagem do material filmado, dos fotogramas. Como escreveu Noël Burch:

Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de *fatias de tempo* e de *fatias de espaço*. A planificação é portanto a resultante, a convergência de uma planificação no espaço (ou antes uma série de planificação no espaço) realizada no momento da filmagem, e de uma planificação no tempo, prevista em parte na filmagem e culminada na montagem. É através desta noção dialéctica que se pode definir (e, a partir daqui, analisar) a verdadeira feitura de um filme, o seu devir essencial⁶².

As conclusões de Vertov viriam a ter grande influência e repercussão, por exemplo, em realizadores como Jean-Luc Godard e no cinema experimental americano, principalmente no movimento estrutural dos anos 60 e 70, quando alguns cineastas como Tony Conrad, George Landow, Peter Kubelka, Paul Sharits ou Michael Snow começaram a centrar-se apenas nas matérias que são intrínsecas ao cinema, nas suas capacidades perceptivas, naquilo que, na sua essência, o distingue das outras artes. Estes cineastas *avant-garde* (os quais iremos analisar com mais pormenor na segunda parte desta dissertação) começam a reduzir e a minimizar os conteúdos para potenciar a experiência fenomenológica através do cinema. Como *elemento genético da imagem*⁶³, assim o diz Deleuze, o fotograma será a matéria-prima, a *imagem-matéria*, o corpo simplificado do *cine-olho*, a dialéctica dessa estrutura artificial da percepção cinemática. Se analisarmos com atenção, veremos que aquilo que Vertov procurava (e a que o movimento estruturalista veio dar a

⁶² Noël Burch, *Praxis do Cinema*. Lisboa, Editorial Estampa, 1973, p. 12.

⁶³ Gilles Deleuze, *A Imagem-movimento*. Lisboa, Assírio & Alvim, 2009, p. 132.

devida interpretação) era um cinema puro, assente nas *imagens-matéria* e na máquina cinematográfica, que nascesse e vivesse das particularidades e características do próprio cinema. Em última análise, conclui Deleuze, Vertov procurava ir até ao interior da imagem cinematográfica, ou seja, ao grão, à molécula e ao átomo da matéria que constituem estas imagens e a sua consequente percepção.

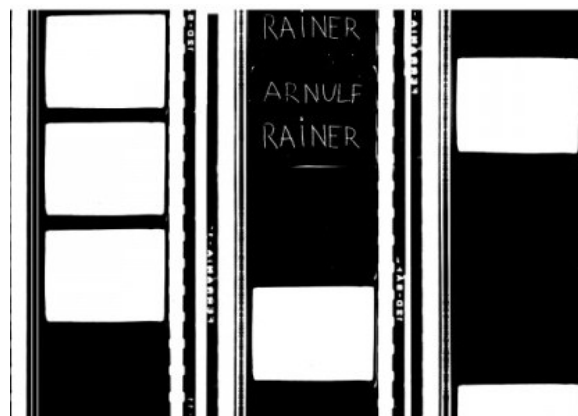


Fig. 9 – Peter Kubelka, excerto da película *Arnulf Rainer* (1960)

Vejamos, por exemplo, *Arnulf Rainer* (1960) de Peter Kubelka e *The Flicker* (1966) de Tony Conrad, filmes experimentais não narrativos que operam, simplesmente, através da montagem de *frames* opacos (imagem negra) e transparentes (imagem branca). A intermitência do preto e do branco projectados remete-nos para os elementos mais básicos e elementares na modulação e formação das imagens (na vida e no cinema): a luz e a sombra. Estas composições estroboscópicas, ritmadas e abstractas acabam por penetrar na nossa mente, acentuando a força perceptiva da matéria fílmica, mergulhando-nos numa experiência mais sensorial e psicadélica.

As mesmas preocupações conceptuais e estruturais podem ser encontradas na obra de Paul Sharits, nomeadamente *Sound Strip/Film Strip* (1971), *Axiomatic Granularity* (1973) ou *3rd Degree* (1982). *Sound Strip/Film Strip* consiste numa instalação com 4 projectores de 16mm onde Sharits nos apresenta o material e as substâncias físicas da película. A película foi colorida e riscada por forma a salientar o lado mais matérico da estrutura fílmica. Mais do que uma reflexão sobre as imagens, Sharits pretende que façamos uma reflexão sobre o seu suporte. O mesmo acontece em *Axiomatic Granularity*, onde o autor nos revela a base de formação das imagens

na película emulsionada, ou seja, ele mostra-nos essas partículas microscópicas, os sais de prata, que estão na origem das matérias impressas na película, apresenta-nos o grão como materialização química e como textura visual.

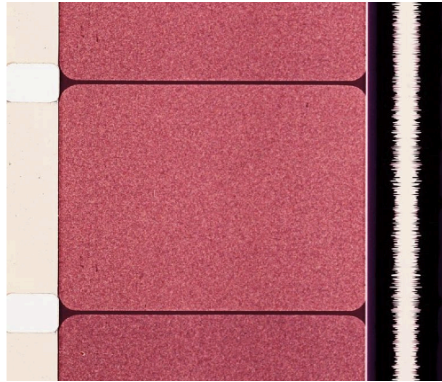


Fig. 10 – Paul Sharits, excerto da película *Axiomatic Granularity* (1973)



Fig. 11 – Nam June Paik, *Zen for Film* (1962)

Axiomatic Granularity segue a mesma linha minimalista e os mesmos pressupostos conceptuais de *Zen for Film* (1962) de Nam June Paik, um filme onde o artista coreano, utilizando apenas uma pequena tira de película virgem exibida em *loop*, chama a atenção para a matéria que se vai depositando e desgastando o suporte filmico. É na pureza da luz projectada através da película transparente que Paik nos mostra, com toda a clareza, as sombras das partículas de pó e dos riscos que se foram acumulando na película ao longo do tempo e em cada novo *loop* ou projecção efectuada.

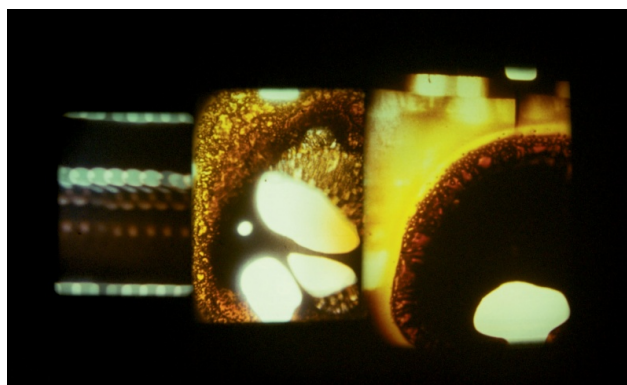


Fig. 12 – Paul Sharits, vista da instalação *3rd Degree* (1982)

Em *3rd Degree*, uma instalação realizada com projecção de três imagens em *loop*, Paul Sharits vai explorar o efeito visual da destruição, pelo calor, da imagem cinematográfica gravada na película de celulóide. Nesta tripla projecção, as imagens colocadas ao centro e à direita são reproduções ampliadas, em diferentes graus, da imagem colocada à esquerda. O ecrã da esquerda mostra-nos o rosto de uma rapariga a ser ameaçado por um fósforo. As imagens estão gravadas numa tira de película que é projectada a diferentes velocidades. Quando, por vezes, a imagem pára, a sua estrutura físico-química começa a arder, a borbulhar, a derreter, a ser consumida devido ao sobreaquecimento da lâmpada de projecção (este efeito já está gravado na película e não acontece ao vivo durante a projecção das imagens). No ecrã do meio, vemos uma reprodução ampliada da imagem da esquerda e, no ecrã da direita, temos a nova reprodução ampliada da imagem projectada no ecrã central. Existe aqui um reaproveitamento, um reenquadramento, uma reinterpretação cíclica e a três níveis da imagem. Ao queimar a película, ao apropriar-se das vulnerabilidades do material, Sharits está a gerar novas imagens e a expandir as capacidades plásticas e perceptivas do material fílmico, está a passá-la para o terceiro estado (ou o *3º grau* em tradução livre para português do título *3rd Degree*) da imagem, onde podemos ver os *intervalos moleculares*, onde cada molécula se movimenta de forma livre, onde o estado da imagem gasosa, como classifica Deleuze, pode “atingir uma «outra» percepção que é também o elemento genético de toda a percepção”⁶⁴.

Tal como pretendia Vertov, o material fílmico impôs-se ao real, voltou-se para

⁶⁴ Ibidem, p. 135.

dentro, para a matéria que compõe a imagem cinematográfica, para a sua natureza e propriedades intrínsecas, depurou-se, ganhando vida própria.

1.3 – Obtuso: Para além do visível

*A obra de arte mostra outras possibilidades,
é uma outra linguagem. É um enigma.
A arte que produz não é sobre mensagens.
É sobre a apresentação de enigmas.*⁶⁵

A experiência cinematográfica faz-se, fundamentalmente, através das imagens. Mesmo sem som, o cinema é capaz de comunicar.

O terceiro conceito que aqui apresentamos (depois do de esconderijo e do de intervalo) tem que ver com o texto “O Terceiro Sentido”, escrito por Roland Barthes, em 1970, para a revista *Cahiers du Cinéma*⁶⁶. Servindo-se de alguns fotogramas dos filmes de Sergei Eisenstein – nomeadamente, *Ivan, o Terrível I* (1944) e *O Couraçado de Potemkine* (1925), e uma imagem do filme documental *O Fascismo Vulgar* (1965) de Mikhail Romm (realizador russo muito influenciado por Eisenstein) – Barthes vai analisar as imagens pelos seus níveis de sentido, extraíndo daí o *sentido óbvio* e o *sentido obtuso*. Estas noções de óbvio e obtuso surgem-lhe quando, ao examinar um fotograma da cena da coroação de Ivan, em *Ivan, o Terrível I* (o exacto momento em que dois cortesãos estão a derramar ouro na cabeça do jovem Czar), detecta para além da aparência das personagens, “uma certa capacidade de máscara”⁶⁷. Nesta leitura que faz da imagem, Barthes começará por fazer a distinção de três diferentes níveis de sentido, nomeadamente: o nível informativo, o nível simbólico e o nível do sentido obtuso.

O primeiro nível, o informativo (do qual Barthes não se irá ocupar nem desenvolver em pormenor), é o nível da comunicação da mensagem; está ligado à

⁶⁵ “Artwork shows other possibilities, it is another language. It is an enigma. The art that I make is not about messages. It is about presenting enigmas”. Citação retirada de uma entrevista de Ken Jacobs cedida a Gregory Zucker para o número 4.3 do jornal *Logos*, publicado no verão de 2005 com o título: *Cinema and Critical Reflection: A Conversation with Ken Jacobs and Family*. Disponível no seguinte endereço electrónico: http://www.logosjournal.com/issue_4.3/jacobs.htm (consultado a 20 de Novembro de 2012).

⁶⁶ Revista francesa criada, em 1951, por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze e Joseph-Marie Lo Duca dedicada à teoria e à crítica do cinema. Este texto de Barthes foi publicado no número 222 da revista, em Julho de 1970.

⁶⁷ Roland Barthes, *O Óbvio e o Obtuso*, Lisboa, Edições 70, 2009, p. 48.

aprendizagem e ao aspecto cognitivo do receptor. Neste primeiro contacto com a imagem, o receptor vai recorrer-se do seu conhecimento acumulado para decifrar a informação fornecida, através, por exemplo, do cenário, dos trajes, das personagens ou das suas relações.

O nível simbólico inscreve-se naquilo que Eisenstein nos quer contar, quando preparou a cena do baptismo imperial. Tendo em conta as várias camadas simbólicas apontadas por Barthes (o *simbolismo referencial* - o ritual do baptismo com ouro -, o *simbolismo diegético* - tema do ouro e da riqueza -, o simbolismo eisensteiniano e o *simbolismo histórico*), este segundo nível será o da *significação*. Por se tratar de uma mensagem de fácil interpretação, uma “evidência fechada”⁶⁸, Barthes denominará *sentido óbvio* a este nível simbólico. O óbvio é aquilo que salta à vista, que nos enche os olhos, o visível, aquilo que vai à frente, o que é evidente, intuitivo, o que está à superfície e que não pode ser questionado ou discutido. Em teologia, diz-nos Barthes, “o sentido óbvio é aquele «que se apresenta muito naturalmente ao espírito»”⁶⁹. A arte de Eisenstein não é polissémica, ou seja, não tem vários sentidos, ela é óbvia e aguda, ela aponta para a revolução.



Fig. 13 – Fotograma do filme *Ivan, o Terrível I* (1944), de Serguei Eisenstein

O terceiro sentido aparece por oposição ao segundo e surge como um complemento aos óbvios traços da imagem. O seu significante é mais difícil de identificar pois aponta para uma leitura mais subjectiva. Por se direccionar ao campo

⁶⁸ Ibidem, p. 49.

⁶⁹ Ibidem.

do significante⁷⁰ e a uma semiótica do texto, este é o nível da *significância*. Assim, este sentido aparece como um excesso, um sentido suplementar, difícil de absorver e interpretar. Este terceiro sentido, Barthes irá designar por *sentido obtuso*.

O adjectivo obtuso (do latim *obtusu*) significa embotado, cansado, estúpido, confuso, que não é nítido. Dito de outra forma, o obtuso é aquilo que não se manifesta directamente, que não é óbvio, que está dissimulado, latente, que remete para algo um pouco vago e indefinido. Na geometria, um ângulo obtuso é um ângulo maior ou mais aberto que o ângulo recto e está compreendido entre os 90° e os 180°. Esta definida imprecisão parece vir abrir o campo do sentido obtuso para lá daquilo que se conhece, da nossa experiência, para lá da cultura e da informação, até ao infinito da linguagem. As fragilidades que o significante muitas vezes apresenta, sobretudo quando se encontra na fronteira entre a expressão sentida e a máscara da representação, podem não garantir uma leitura mais correcta nem a sua verdadeira intencionalidade. Deste modo, o sentido obtuso parece tornar-se difuso, difícil de delinear, de descrever.

Numa primeira análise, podemos dizer que o sentido obtuso é conotativo, enquanto que o óbvio é denotativo. O óbvio é passivo, o obtuso é activo. O óbvio é passivo porque não precisa de esforço para ser encontrado, é algo que nos é oferecido. O obtuso, pelo contrário, é activo, vive numa intermitência visual, num aparecer e desaparecer da imagem.

Por momentos, os sentidos óbvio e obtuso parecem cruzar-se com dois elementos teóricos apresentados por Barthes, cerca de dez anos após a publicação na revista *Cahiers du Cinéma*, no ensaio *A Câmara Clara*. Referimo-nos ao *studium* e ao *punctum*. Embora numa leitura mais superficial possamos apontar alguns pontos de intercepção entre as noções de óbvio e obtuso com as noções de *studium* e *punctum*, a verdade, é que estas nomeações de Barthes acabam por divergir de forma ligeira, sobretudo na relação entre o obtuso e o *punctum*.

O *studium* é descrito como o interesse geral produzido pelo contexto cultural no qual uma fotografia é apresentada; é a intenção do fotógrafo, aquilo que, de forma objectiva, ele nos quer mostrar: “reconhecer o *studium* é, fatalmente, descobrir as

⁷⁰ Em *Elementos de Semiologia*, Roland Barthes estabelece uma distinção entre significante e significado. Para ele: “A natureza do significante sugere, de um modo geral, as mesmas observações que a do significado: é um puro *relatum*, não podemos separar a sua definição da do significado. A única diferença é que o significante é um mediador: a matéria é-lhe necessária; mas esta, por um lado não lhe é suficiente e, por outro lado, em semiologia, o significado também pode ser substituído por uma certa matéria: a das palavras” (Roland Barthes, *Elementos da Semiologia*. Lisboa, Edições 70, 1989, p. 39).

intenções do fotógrafo, entrar em harmonia com elas, aprová-las, desaprová-las, mas sempre compreendê-las, discuti-las interiormente, pois a cultura (a que se liga o *studium*) é um contrato feito entre os criadores e os consumidores”⁷¹. O *studium* apresenta-se como um *interesse vago*, desapaixonado; é um despreocupado *gosto/não gosto*. Seguindo este raciocínio, podemos dizer que o *studium* é coincidente com a descrição do sentido óbvio. Aqui, as divergências parecem ser nulas. Embora nomeados com uma palavra diferente, ambos remetem para a aparência, para a significação em termos gerais da imagem.

Quanto ao *punctum*, é descrito como um pormenor na fotografia que, a partir da perspectiva individual do observador, vai interferir na forma como ele a vê e sente. O *punctum* difere das intenções do fotógrafo, pois não é aquilo que ele pretende focar, mas sim aquilo que, na imagem fotografada, toca ou fere o observador, estando este elemento dependente da subjectividade do indivíduo. O *punctum* aparece como uma *fotografia* (o olhar pessoal e particularizado do *spectator*) dentro da fotografia (o olhar do *operator*), como um certo *reenquadramento* do *studium*. Daí que os exemplos que Barthes apresenta podem não nos tocar, porque dependem da forma como vemos e reflectimos sobre as coisas, dos factores culturais a que fomos sujeitos, da nossa individualidade. Como o próprio autor refere: “apresentar exemplos de *punctum* é, de certo modo, *entregar-me*”⁷². Contudo, nem todas as fotografias são possuidoras de um *punctum*, nem despertam um interesse particular. Exemplo disso são as fotografias *unárias* (algumas fotografias de reportagem ou as fotografias pornográficas) que, devido à sua forte objectividade e banalidade podem não ter *punctum*⁷³.

⁷¹ Roland Barthes, *A Câmara Clara*, Lisboa, Edições 70, 2008, p. 36.

⁷² Ibidem, p. 52.

⁷³ Apesar do *studium/punctum* e do óbvio/óbtuso provirem de textos diferentes, alguns autores como, por exemplo, Etienne Samain (Ver o ensaio “Um Retorno à Câmara Clara: Roland Barthes e a Antropologia Visual”, publicado no livro *O Fotográfico*. São Paulo, Hucitec/Senac São Paulo, 2005, p. 125) e Jacques Aumont, estabeleceram uma coincidência teórica entre o *studium* e o óbvio e entre o *punctum* e o obtuso. Será o *studium/punctum* uma reformulação ou actualização do sentido óbvio/obtusos? Acreditamos que não, pois a génese destas duas teses pertencem a realidades e a essências bem diferentes. Daí que na escrita de *A Câmara Clara*, Barthes nunca refira as palavras ‘obtusos’ ou ‘óbvios’. Vejamos as semelhanças entre o *punctum* e o obtuso: ambos são alheios aos seus operadores (fotógrafo ou realizador) não podendo ser programados ou premeditados por eles; ambos aparecerem como suplementos ao contexto cultural em que se inserem; ambos parecem estar relacionados com a figura humana e com os acessórios ornamentais que a revestem; ambos parecem surgir na individualidade e subjectividade do receptor; ambos aparecem como que por acaso; ambos são vistos como uma *captação poética* em forma de *haiku* (poemas de origem japonesa escritos de forma simples e em 3 versos estruturados em 17 sílabas. Estes curtos poemas tentam dizer muito com poucas palavras, pois o seu objectivo é captar um sentimento, uma impressão, uma experiência, uma

Em relação ao sentido obtuso, Barthes explica-nos que este sentido não se encontra nem na língua nem na fala mas no interior da interlocução. Contrariamente ao sentido óbvio, o sentido obtuso encontra-se fora da linguagem articulada, “é um significante sem significado”⁷⁴, sem referencial, que nada copia; apenas alude *àquelas* imagens que prescindem da palavra, às imagens puras. Para Barthes: “o que o sentido obtuso perturba e esteriliza é a metalinguagem (a crítica)”⁷⁵, ou seja, a imagem descreve-se a si mesma sem necessitar de outros intermediários de ordem linguística. No sentido obtuso, a imagem volta-se para dentro, circula dentro de si, deixando de se querer relacionar com o seu referente afastando-se dele, para começar a ter vida própria, para ser, tão só e apenas, imagem. Este confronto, ainda que de forma silenciosa e pacífica, que a imagem tem com o real, direcciona-a para um outro caminho, feito em linha curva e cheio de turbulência, um caminho oposto àquele que, inicialmente, o filme nos quis dar. Como comentou Bellour, Barthes procurou apontar no filme um “movimento aberrante de outra ordem”⁷⁶, um movimento excepcional, anormal, que nasce do confronto com os fotogramas, um movimento que “pretende ser indiferente e até mesmo contrário ao movimento do filme, ao seu desenrolar tanto quanto ao transcorrer da imagem. Parece que não se pode ter acesso a ele a não ser pela imagem congelada e até mesmo dispersa”⁷⁷. O sentido obtuso opera num movimento contrário ao sentido óbvio do filme, como uma contra-narrativa que se afasta das superficiais evidências da imagem, para fugir e escapar-se no seu interior, ao encontro daquilo que já não pertence à narrativa do filme mas que faz parte dela. Deste modo, a temporalidade diegética é sacrificada em prol de *um outro filme*. O prefixo *ob* (sem acento) traduz uma ideia de oposição, de inversão. Por aqui vemos que o sentido obtuso surge em oposição ao filme, em oposição ao óbvio das imagens filmicas. No entanto, isto não significa a destruição da narrativa, pelo contrário,

ideia, uma reflexão ou uma imagem). No entanto, a contrapor estas semelhanças, verificamos o facto do sentidos óbvio e obtuso terem sido extraídos a partir de imagens do cinema, a partir de fotogramas que pertencem a um *movimento*, a acções dirigidas por Eisenstein, a cenas encenadas e teatralizadas por actores (o que acentua ainda mais a noção de disfarce). Ao invés, no ensaio sobre o *studium/punctum*, Barthes analisa fotografias com referenciais históricos e retratos de vários fotógrafos conhecidos. Num texto o autor persegue a noção de filmico, enquanto que no outro vai ao encontro da essência da fotografia. Aqui parece residir a grande diferença.

⁷⁴ Roland Barthes, *O Óbvio e o Obtuso*. Lisboa, Edições 70, 2009, p. 58.

⁷⁵ Ibidem, p. 59.

⁷⁶ Raymond Bellour, *Entre-Imagens – Foto, Cinema, Vídeo*. São Paulo, Papirus, 1997, p. 132.

⁷⁷ Ibidem, p. 133.

significa antes uma subversão, um virar do avesso esse tecido opaco da imagem. O obtuso é aquilo que nos filmes se esconde.

É assim, estruturando o filme de outra forma, a partir de todos estes contratempos inversos ao próprio movimento e à própria história do filme, desse encontro com o para-além-do-óbvio, que surge, no terceiro sentido, a noção de filmico. Segundo Barthes: “o filmico é, no filme, o que não pode ser descrito, é a representação que não pode ser representada. O filmico começa apenas no ponto em que acabam a linguagem e a metalinguagem articulada. (...) O terceiro sentido, que podemos situar teoricamente mas não descrever, aparece então como a passagem da linguagem à significância e o acto fundador do próprio filmico”⁷⁸. Ou seja, o filmico diz respeito ao filme mas não é o filme. É um outro filme que se encontra quando penetramos na imagem do filme, quando descobrimos um vestígio de que algo se esconde por detrás da máscara e da encenação que cobre e ocupa o significante. O filmico encontra-se nesse lugar obtuso, situado apenas teoricamente, onde não há possibilidade de haver uma linguagem articulada, nem descrição por palavras ou texto. Barthes exemplifica: “o filmico é diferente do filme: o filmico está tão longe do filme como o romanescos do romance (posso escrever romanescos, sem escrever romances)”⁷⁹.

O filmico não se encontra nas imagens em movimento, isto é, no filme, mas sim num terceiro sentido, num sentido obtuso, inarticulável, que numa fase inicial provém desse desencontro com o movimento do filme, para depois mergulhar no interior desse movimento, para dentro do fotograma. Porque é nele que reside o paradoxo: o filmico só pode ser captado através do fotograma, da imagem congelada do filme, e não das imagens em movimento. O fotograma como elemento mínimo e singular, como fixação de um movimento cinematográfico, não se encontra ao mesmo nível, nem pode aqui ser confundido com a natureza bidimensional e estática de uma simples fotografia ou de uma pintura figurativa. O filmico só pode surgir do fotograma, pois é o fotograma que traz consigo uma grandeza muito própria que escapa às outras técnicas imagéticas: o *horizonte diegético*. Aqui reside a diferença. O fotograma é um elemento que pertence à narrativa de um filme, de uma história

⁷⁸ Roland Barthes, *O Óbvio e o Obtuso*. Lisboa, Edições 70, 2009, p. 62.

⁷⁹ Ibidem, p. 62. Podemos, também, traçar aqui um paralelismo entre o conceito de *fotográfico* de Rosalind Krauss. No livro de título *O Fotográfico* (versão portuguesa editada pela Gustavo Gili, Barcelona, 2002), a autora reúne uma série de textos reflexivos onde fala *a partir* da fotografia e não *sobre* a fotografia.

cinematográfica, faz parte da essência do cinema, desse fluxo imagético em movimento. Para Barthes, “o fotograma é então fragmento de um segundo texto *cujoser não excede nunca o fragmento*; filme e fotograma encontram-se numa relação de palimpsesto, sem que se possa dizer que um está *acima* do outro ou que um é *extraído* do outro”⁸⁰. Ao imobilizarmos um fotograma estamos a contrariar a sua função primária que é fazer parte de um fluxo em movimento. Esta extracção feita no corpo do filme dá ao fotograma um tempo de leitura diferente, estendendo-o a um tempo sem fim, a um tempo que já só vive dentro de um fragmento. Todo este sistema cíclico e mutável tem a sua origem na matéria, na imagem impressa na película de celulóide.

Não é por acaso que, no contexto das imagens cinematográficas, o discurso de Barthes incida sobre os fotogramas e não sobre os *instantes privilegiados*. Barthes sempre mostrou um maior interesse pelas imagens fixas (pelo fotograma e pela fotografia) do que pelas imagens em movimento. A imagem estática proporciona uma percepção mais lenta e mais profunda; podemos entrar nela e ver para além daquilo que ela nos mostra (muitas vezes temos mesmo que fechar os olhos), ao passo que nas imagens em movimento mal podemos pestanejar sob pena de se perder alguma coisa, pois a imagem não espera por nós: “Será que no cinema eu acrescento à imagem? penso que não; não tenho tempo: diante do ecrã, não posso fechar os olhos; se o fizesse, ao voltar a abri-los não encontraria a mesma imagem; estou, pois, sujeito a uma voracidade contínua; muitas outras qualidades, sim, mas não elaboração mental. Daí o meu interesse pelo fotograma”⁸¹.

Vejamos, por exemplo, o filme experimental, pertencente ao movimento estrutural americano, *Film In Which There Appear Edge Lettering, Sprocket Holes, Dirt Particles, Etc.* (1966), de Owen Land⁸². O filme é construído a partir de uma tira de teste que embora faça parte das películas de cinema, nunca está visível. Na imagem temos uma modelo feminina, repetida quatro vezes, em posição de retrato. À sua volta podemos ver uma grelha de controlo de cores⁸³ e algumas marcas da

⁸⁰ Ibidem, p. 64.

⁸¹ Roland Barthes, *A Câmara Clara*, Lisboa, Edições 70, 2008, p. 65.

⁸² Owen Land é o pseudónimo do artista americano George Landow (nasceu em 1944 e morreu a 8 de Junho 2011).

⁸³ As películas, aquando da sua duplicação, passam por um rigorosíssimo controlo técnico na calibração das cores, para que estas se mantenham mais fieis à matriz original. É a partir deste guia laboratorial, providenciado pela Kodak, que podemos conferir a qualidade cromática durante a impressão das imagens na película. No meio cinematográfico, os *modelos pantone* (que podem ser

película (letras pertencentes a códigos de identificação da película e furos, tudo informações que normalmente estão nos bordos das películas). A modelo encontra-se estática sem esboçar qualquer aparente movimento. Contudo, os seus olhos parecem piscar (embora a versão digital que visionamos não nos permita concluir isto)⁸⁴. Os únicos elementos que visivelmente se movimentam, ainda que de forma intermitente, são as letras e as inúmeras partículas de sujidade. A modelo, que posa nitidamente para a câmara, parece interpretar um papel, viver dentro de uma ficção. O seu olhar chega a ser perturbador e intrigante, como se estivesse realmente a observar-nos. Owen Land descentrou o posicionamento original da modelo, marginalizando aquilo que deveria ser o foco de atenção, e passando para o centro do enquadramento aquilo que é marginal na película, isto é, os seus furos, as letras dos códigos de identificação das películas e as partículas de sujidade. O enquadramento posiciona a modelo, simultaneamente, nos quatro cantos da imagem. À volta da modelo está uma moldura feita de cores. No lado direito da modelo existe uma barra vertical com um espectro cromático de quatro cores: preto, branco, cinzento e vermelho. Por baixo da modelo está uma outra barra, horizontal, com uma escala que vai do preto ao branco passando por várias tonalidades de cinza.



Fig. 14 – Owen Land, *Film In Which There Appear Edge Lettering, Sprocket Holes, Dirt Particles, Etc.* (1966)

peçoas humanas ou simples bonecas artificiais) são designadas *china girls* ou *china doll* (em 2005 Julie Buck e Karin Segal reuniram num filme de 8 minutos, *Girls on Film*, uma grande quantidade de diferentes *china girls* usadas por diferentes laboratórios).

⁸⁴ P. Adams Sidney é dessa opinião. Ver: *Visionary Film - The American AvantGarde 1943-2000*. Oxford University Press, Nova Iorque, 2002, p. 364.

O título que Land deu ao filme remete-nos para o nível da significação, aponta-nos para aquilo que não estando em primeiro plano, não sendo óbvio, torna-se a chamada de atenção do autor. Ele sugere que olhemos para as inscrições que aparecem nas faixas laterais da película, para os furos da película, para as partículas de sujidade, deixando em aberto outras matérias visíveis e invisíveis. O conteúdo filmico dá lugar à matéria filmica, o óbvio dá lugar ao obtuso. Os *frames* originais com a modelo foram repetidos em *loop* durante os 6 minutos que dura o filme. Este prolongamento da imagem estática é sintomático do interesse visual que Land tem pelo fotograma. Ele dá prioridade à forma, à matéria e à essência filmica, rejeitando a tradicional narrativa linear. Este é um filme feito de micro-alterações, quase sem movimento. Aquilo que deveria ser uma imagem técnica, começa a escapar, para entrar na abstracção, no interior hipnótico da imagem (o som do projector potencia ainda mais esse efeito hipnotizante). Land transforma um limitado conteúdo visual numa sequência de imagens obtusas. Ele pretende que olhemos para além da superfície projectada. Embora a modelo seja repetida quatro vezes, o facto de estar enquadrada em zonas distintas da imagem faz com que já não seja a mesma imagem, mas sim quatro diferentes imagens da mesma modelo. A mulher deixa de ter uma só face e passa a ter várias, não apenas as quatro que vemos imóveis no ecrã, mas todas as outras que a nossa imaginação conseguir ficcionar.



Fig. 15 – Ken Jacobs, *Tom, Tom the Piper's Son* (1969)

Ken Jacobs é outro americano pioneiro no cinema experimental e na técnica do *found footage*. Em 1969 realizou *Tom, Tom the Piper's Son*, um filme mudo,

apropriando-se da curta metragem homónima que G. W. Bitzer realizara em 1905⁸⁵, inspirado numa rima infantil sobre o roubo de um porco e consequente perseguição ao ladrão, o Tom. No filme de Bitzer, vemos as cenas como se estivéssemos no teatro, ou seja, numa única perspectiva geral, em plano fixo. Tudo é uma encenação. Jacobs, através da exploração e experimentação de novas técnicas de montagem, vai expandir o tempo original do filme (10 minutos) para uma versão completamente nova de 115 minutos⁸⁶. Os fotogramas são controlados e manipulados de variadíssimas formas: acelerados, abrandados, repetidos, colocados em pausa, reenquadrados, isolados, distorcidos e ampliados em saltos rítmicos que oscilam entre o figurativo dos planos gerais e as composições abstractas dos planos mais ampliados, que invadem o mais ínfimo dos pormenores. Jacobs dá ao filme de Bitzer as perspectivas, os enquadramentos e o esclarecimento que este não tem, rejuvenescendo-o e actualizando-o de acordo com as técnicas e o pensamento da época. Segundo Arlindo Machado, esta intervenção de Jacobs “mostra bem a necessidade que tem o cinema moderno de decompor as acções simultâneas numa sequência linear de fragmentos aproximados e unívocos, a fim de torná-las inteligíveis para um público viciado num sistema de codificação que se tornou dominante”⁸⁷.

O próprio Jacobs afirma:

A minha câmara aproxima-se, só para determinar melhor a riqueza infinita (jogar com o destino, aproveitando o carácter cíclico de todos os filmes, recordando, com variações, alguns complexos visuais, repetidamente por uma degustação peculiar), vasculhando incongruências na narrativa (uma pessoa, confusa, de repente vigia o rosto de um actor), deliciando-se com todos os bizarros fenómenos humanos da própria narração e isto dentro da fantasia de ler qualquer tempo passado fora das cruezas visuais do filme: o sonho dentro de um sonho! (...) Eu queria «trazer à superfície» essa multi-rítmica colisão contestando as áreas de força bidimensionais do escuro e da luz, lutando de ponta a ponta pela identidade da forma⁸⁸.

⁸⁵ Bitzer, além de se ter apoiado numa rima infantil para o argumento do filme, apoiou-se também numa gravura de William Hogarth intitulada *Southwark Fair* (1733), representando a típica azáfama de uma feira inglesa, como modelo para a imagem em plano geral que utiliza na abertura do filme.

⁸⁶ Segundo P. Adams Sitney, Ken Jacobs para realizar este *Tom, Tom the Piper's Son* pediu uma cópia do filme de Joseph Cornell, *Rose Hobart*, para a estudar com atenção as várias possibilidades de manipulação (P. Adams Sitney, *Visionary Film - The American AvantGarde 1943-2000*. Oxford University Press, Nova Iorque, 2002, p. 331). É interessante verificar que, enquanto Cornell, em *Rose Hobart*, subtraiu no tempo da película original *East of Borneo* (realizada por George Melford em 1931), Jacobs, por seu lado, adicionou tempo ao filme de G. W. Bitzer (a primeira versão do filme de Jacobs tinha 75 minutos, ficando a versão final com 115 minutos de duração).

⁸⁷ Arlindo Machado, *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997, p. 97.

⁸⁸ “My camera closes in, only to better ascertain the infinite richness (playing with fate, taking advantage of the loop-character of all movies, recalling with variations some visual complexes again and again for particular savoring), searching out incongruities in the story-telling (a person, confused,

Jacobs, ao aproximar-se das imagens, tenta revelar os seus lados menos visíveis, as suas zonas mais obtusas, procurando ir além daquilo que aparentemente a imagem dá a ver. Os vários reenquadramentos jogam com a perspectiva do olhar, ora aproximando-nos, ora afastando-nos da imagem original. Estes diferentes pontos de vista fazem-nos viajar pela imagem, perceber a sua textura, a sua emulsão, a sua superfície ao mais íntimo pormenor. Ainda que habitando o mesmo espaço imagético, o óbvio e o obtuso encontram-se de costas voltadas entre a teatralidade da representação captada por Bitzer e a desmontagem pormenorizada de Jacobs. O obtuso já se encontrava na gravura de William Hogarth, e na versão de Bitzer, mas só acabou por emergir quando Jacobs o trouxe à superfície de cada fotograma, uma riqueza infinita de formas e camadas interpretativas, pondo-as a descoberto, antes de as voltar a imergir na tumultuosa cadência das imagens em movimento. E assim, o sentido obtuso vai flutuando nesse território fílmico, nesse espaço onde se encontra também a significação, provocando o sentido óbvio, em silêncio, com as suas mascaradas diferenças.

suddenly looks out of an actor's face), delighting in the whole bizarre human phenomena of story-telling itself and this within the fantasy of reading any bygone time out of the visual crudities of film: dream within a dream! (...) I wanted to «bring to the surface» that multi-rhythmic collision-contesting of dark and light two-dimensional force-areas struggling edge to edge for identity of shape". Ken Jacobs in *Visionary Film - The American AvantGarde 1943-2000* de P. Adams Sitney. Oxford University Press, Nova Iorque, 2002, p. 345.

CAP. 2

MATÉRIAS:

O SUPORTE, AS IMAGENS E O SOM

2.1 – Suportes filmicos: a plasticidade da película de celulóide

Até há bem pouco tempo, falar em cinema era sinónimo de falar em imagens gravadas em película. Ela acompanha o cinema desde as suas origens, sendo o suporte mais utilizado durante mais de um século. Se tivermos em conta todas as mudanças ocorridas no cinema até aos dias de hoje, verificamos que o suporte de celulóide foi dos elementos que se manteve mais estável, alicerçando todas as outras invenções e melhorias técnicas como as câmaras de filmar, as mesas de montagem e os aparelhos de projecção. Mesmo com a passagem da imagem a preto e branco para a imagem a cores, a base de celulóide manteve-se inalterada, mudando apenas a emulsão química, ainda que o formato da película tenha variado, ao longo do tempo, entre os 8 e os 70mm. Não podemos dizer o mesmo da evolução da imagem electrónica de vídeo, pois as inovações técnicas sempre foram sinónimo de introdução de um novo sistema, aparelho ou formato de codificação de sinal. Tal facto fez com que nunca houvesse uma uniformização no suporte vídeo, obrigando-nos a passar por diferentes sistemas, muitos deles agora arcaicos, como por exemplo o U-matic, VHS, Betamax, Hi8, Betacam, Vídeo 2000, DV, MiniDV, HDV ou o DVD. Todos estes sistemas têm codificações e suportes muito próprios, o que os torna incompatíveis entre si. Por outro lado, os filmes feitos no início do século passado continuam a ser exibidos através dos projectores mais modernos e alguns filmes modernos podem perfeitamente ser exibidos em projectores mais antigos. Grande parte desta compatibilidade deve-se a uma standardização da película de celulóide no formato comercial de 35mm.

Até esta standardização, ocorreram imensas invenções e discussões tendentes ao estabelecimento de um modelo padrão, principalmente no que diz respeito ao posicionamento e à quantidade de furos na película, o que intensificou o número de invenções técnicas e registo de patentes no final do século XIX. Todas estas pesquisas tinham como objectivo procurar um sistema equilibrado entre a qualidade da imagem e os custos de produção e comercialização das películas.

Convém lembrar que a película cinematográfica advém das evoluções ocorridas na película fotográfica, no sentido de tornar o suporte da imagem mais

flexível, transparente e com maior sensibilidade, tornando assim o tempo de exposição mais rápido. Até ao aparecimento da chapa seca, descoberta por Richard Hill Norris, em 1856, e do seu aperfeiçoamento, em gelatina e brometo de prata, por Richard Maddox, em 1871, os fotógrafos tinham que sensibilizar os seus suportes (chapas de vidro, chapas de cobre, papel, etc.) sempre que quisessem fotografar, o que obrigava a terem conhecimentos de química e um laboratório sempre por perto, para sensibilização e posterior revelação, mesmo quando saíam para fazer fotografias de campo. O contributo dos ingleses Norris e Maddox veio acelerar a produção em série das chamadas *chapas secas*, isto é, chapas já sensibilizadas, que inicialmente eram em vidro (material frágil, pesado usado apenas de forma individual), mas que mais tarde passaram a ser num material celuloso (material mais flexível, que podia ser enrolado num pequeno rolo, leve, fácil de transportar e que permitia a tirar várias fotos numa só tira). É no seguimento destas inovações que, em 1888, George Eastman lança no mercado a famosa *Kodak n°1*, câmara portátil de simples utilização já carregada com rolo de papel, que permitia a qualquer utilizador registar várias imagens em sequência (cerca de 100 fotografias), em vez das chapas individuais até aí utilizadas. Em 1889, Eastman experimenta carregar as suas máquinas com rolos de plástico em nitrato de celulóide, material entretanto desenvolvido pelo inventor americano John Wesley Hyatt⁸⁹, em 1869. Esta película usada por Eastman⁹⁰, com uma largura de 35mm, será depois utilizada por Thomas Edison e o seu assistente William Dickson, em 1892, como suporte das imagens que serão projectadas nos seus cinetoscópios. De maneira a ser rodada no cinetoscópio, Edison perfurou as laterais da película com 4 furos, num formato quadrangular, em cada extremidade de cada fotograma. Os irmãos Lumière, que desenvolviam a par de Edison um sistema mecânico para projecção de imagens, também adoptaram o formato 35mm no seu cinematógrafo, mas com apenas um furo circular em cada lateral.

⁸⁹ John Wesley Hyatt descobriu acidentalmente o celulóide quando procura um novo material para as bolas de bilhar que substituisse o marfim. Embora a descoberta não tenha servido para o objectivo pretendido, Hyatt percebeu que o material flexível e resistente como o que acabara de descobrir poderia ser moldado com o calor e aplicado noutras funcionalidades.

⁹⁰ Segundo Luis Pavão, “nos primeiros anos de produção, a *Kodak* estendia o nitrato de celulose líquido sobre uma mesa de vidro, perfeitamente plana e sem juntas, com trinta metros de comprimento por um metro de largura. Depois de os solventes se evaporarem, o plástico era enrolado, cortado em tiras e coberto com a emulsão sensível à luz”. In *Conservação de Colecções de Fotografia*. Lisboa, Dinalivro, 1997, p. 145.



Fig. 16 – Perfurações da película usada por Thomas Edison

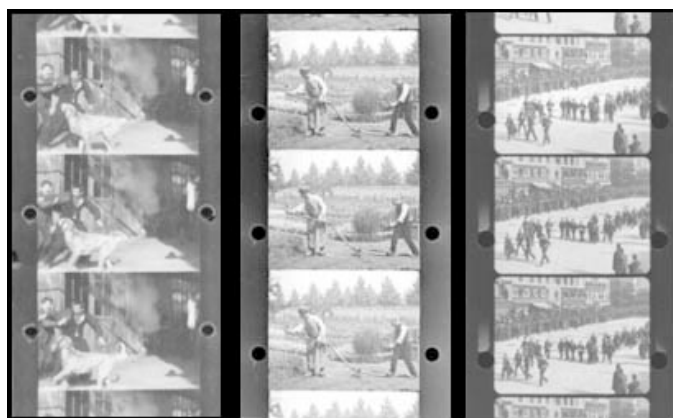


Fig. 17 – Perfurações da película utilizada pelos irmãos Lumière

Embora pareçam secundários, os furos na película⁹¹ têm uma grande importância na gravação e projecção das imagens, pois são eles que asseguram a estabilidade do fotograma e o avanço da película (Émile Reynaud terá sido dos primeiros a perceber a importância da fita perfurada na estabilização e regulação do arrasto da mesma, aquando das projecções das suas *Pantomimas Luminosas*⁹², por volta de 1888, através do *praxinoscópio de projecção*). Ainda hoje, estas perfurações laterais são universalmente o símbolo do cinema. Na era produtiva das invenções

⁹¹ *Sprocket holes* em inglês, que numa tradução livre significa “buracos de dente de roda”.

⁹² As *Pantomimas Luminosas* eram uma evolução do *Teatro Óptico* em que Reynaud contava histórias simples, à base do desenho animado e com duração entre 8 a 15 minutos, que eram projectadas ao vivo para uma vasta plateia. Neste espectáculo havia já um acompanhamento sonoro das imagens com razoável sincronismo.

cinematográficas e das guerras das patentes, foram desenvolvidas várias formas e posições para as perfurações: a meio da película (*Biokam*, *Hughes*, *Ernemann*, *Duoskop* ou *Pocket-Chrono*), numa das extremidades (muito comum nos formatos amadores super8 e 16mm) ou nas duas extremidades (como a película 35mm).

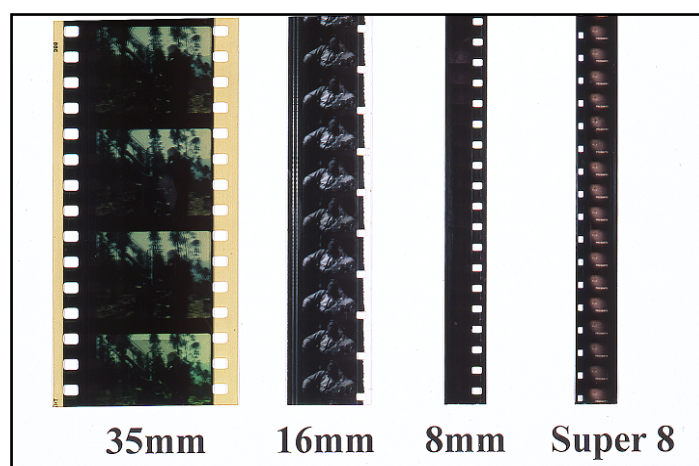


Fig. 18 – Diferentes formatos de película

Inicialmente as câmaras eram vendidas com um perfurador, o que possibilitava aos compradores/utilizadores fazerem os seus próprios furos. Nessa época, a película fotográfica era produzida sem qualquer perfuração lateral. Eram os cineastas (Edison e Lumiere) que faziam os furos, adaptando e personalizando o esquema de perfuração mediante o sistema de gravação e projecção que desenvolviam. Só mais tarde, em prol da indústria do cinema, surgiu a necessidade de regulamentar este aspecto técnico. Assim, em 1908, nasceu a empresa americana Bell & Howell, que veio a especializar-se nas perfurações de película de cinema, de acordo com o modelo idealizado por Edison. Um ano mais tarde, chegava-se, finalmente, a um acordo de regulamentação, estabelecendo como modelo padrão o esquema de 4 perfurações por fotograma, em cada lateral, usado inicialmente por Edison. Após algumas lutas de patentes e de vários formatos explorados (9.5mm, 15mm, 17,5mm, 22mm, 28mm, etc.), o 35mm viria a ser o formato escolhido para o registo de imagens no cinema profissional e comercial (como também foi na fotografia comercial), muito por culpa das câmaras desenvolvidas e popularizadas por Edison e os Lumière.

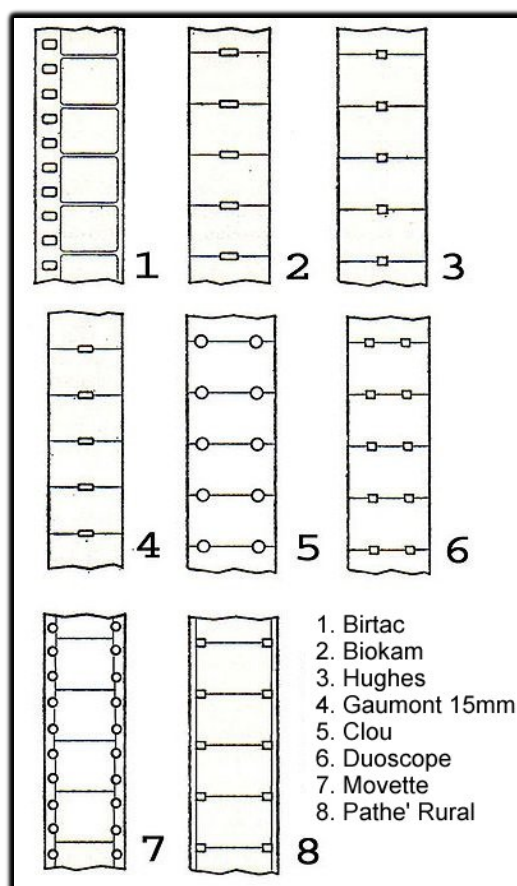


Fig. 19 – Diferentes perfurações usadas em película de 17,5mm

Originalmente as películas eram em nitrato de celulóide, mas por ser um material muito inflamável⁹³, foi mais tarde, no início do século XX, substituída por um suporte de acetato também denominado *safety film* (filme seguro). Porém, este filme mais seguro tinha algumas desvantagens, nomeadamente um custo de produção mais elevado, um maior desgaste e uma maior deterioração em sucessivas projecções, o que fez com que o uso das películas em nitrocelulose continuassem a ser utilizadas até à década de 50 do século XX, altura em que a Kodak lança no mercado uma película em triacetato de celulose, garantindo maior resistência à inflamação e ao desgaste provocado pelas repetidas projecções (embora fosse quimicamente instável). Nesta mesma década, por volta de 1955, surge o poliéster, um material mais estável e

⁹³ Luis Pavão conta-nos que estas películas de nitrato foram responsáveis por grandes incêndios em salas de cinema e arquivos públicos e privados: “As películas de nitrato provocaram alguns grandes incêndios; entre eles citamos os que ocorreram em Lisboa, na Empresa Cinematográfica Ideal em 1911, nos Filmes Castello Lopes em 1933 (onde arderam mais de 1000 filmes), no grande incêndio na Praça da Alegria (com origem nos Filmes Albuquerque e se propagou a outras distribuidoras de filmes vizinhas), e no auditório da Cinemateca Portuguesa, em 1981”. Luís Pavão, *Conservação de Coleções de Fotografia*, Lisboa, Dinalivro, 1997, p. 46.

com qualidade superior aos anteriores, que viria a ser o suporte utilizado nas películas até aos dias de hoje.

Devido às suas propriedades físicas e químicas, as películas analógicas podem, na sua composição, sofrer alterações com o tempo e com variações de temperatura. Este lado mais orgânico, material e físico, torna a imagem fotoquímica mais vulnerável e imprevisível. Paolo Cherchi Usai, curador da *George Eastman House*, explica-nos de que forma são compostas as imagens de base filmica:

Todas as impressões de película carregam em si uma emulsão feita de gelatina orgânica - isto é, ossos de animais esmagados (raças e manadas seleccionados são utilizadas para o efeito). Estes restos são transformados numa camada fotográfica, a pele semi-transparente da película. O tempo deixa os seus traços nela: eventualmente, a emulsão encolhe, esbate, descasca, exhibe humidade, sujidade, manchas e arranhões torna-se parte da sua identidade, assim como a carne humana⁹⁴.

Como facilmente percebemos pelas palavras de Usai, um filme é um corpo vivo, uma matéria em constante mutação, algo que, por exemplo, não acontece com as imagens digitais.

Toda a área sensibilizada da película é uma zona de inscrição, pronta a ser gravada, escrita pela luz. Já William Fox Talbot, em 1844, quando editou o livro *The Pencil of Nature*, fazia referência a este facto. Ele notara que a luz era o lápis que desenhava as sombras da natureza na película fotossensível, uma gravação directa do mundo. Embora a luz seja o *lápiz* mais utilizado, também podemos inscrever imagens na película de outras formas. Como suporte físico, a película tem um lado tangível. É na possibilidade de toque e dos consequentes efeitos de manipulação táctil, que a película, como suporte, se aproxima de uma tela ou de uma folha de papel. Neste sentido, as possibilidades de intervenção e registo são múltiplas e dependem apenas de quem aí intervém. Os artistas começaram a pintar, riscar, arranhar, desenhar, queimar⁹⁵, colar, recortar, furar, etc. Estas e muitas outras técnicas plásticas usadas

⁹⁴ “All film prints carry on an emulsion made of organic gelatin – that is, crushed animal bones (selected breeds and herds are used for the purpose). These remains are turned into a photographic layer, the semi-transparent skin of the film. Time leaves its traces on it: the emulsion eventually shrinks, fades, peels off, exudes humidity; dirt, blotches and scratches becomes part of its identity, just like human flesh”. Paolo Cherchi Usai, *Tacita Dean – Film*. Londres, Tate Publishing, 2011, p. 60.

⁹⁵ Para além do já mencionado filme de Paul Sharits *3rd Degree*, também George Landow (Owen Land) realizou um filme, *Bardo Folies* (1967), onde explora as formas abstractas do efeito da película a derreter, em plena combustão, provocado pelo sobreaquecimento da luz do projector, ao passar através de um fotograma parado na máquina. Neste filme, George Landow levou a película ao extremo da sua materialidade.

frequentemente em suportes mais convencionais, foram, também, aplicadas na película. Muito do processo criativo surgiu desse diálogo entre o autor e a matéria. Se é verdade que a fotografia ajudou a libertar a pintura para a abstracção, abandonando a representação figurativa, também é igualmente verdade que muitos artistas com formação em pintura expandiram as potencialidades artísticas e linguísticas do meio e da percepção cinematográfica, tornando o cinema uma arte mais tangível e menos técnica, ou seja, mais focada na exploração plástica da matéria e menos preocupada com o rigor técnico do seu *modus operandi*.

Os primeiros artistas referenciados a utilizar as propriedades físicas da película para a realização de filmes foram os futuristas italianos Arnaldo Ginna e Bruno Corra que, entre 1910-12, fizeram uma série de 9 filmes abstractos⁹⁶ (entre eles *O Arco-Iris* e *A Dança*) pintados directamente numa película transparente. Bruno Corra, num manifesto intitulado *Cinema Abstracto – Música Cromática*, publicado em 1912, descreveu estes filmes, feitos essencialmente a partir de composições de cor e formas, como *sinfonias cromáticas*. Corra achava possível usar a película como uma tela para pintar, harmoniosamente, massas de cor de representação abstractas:

Pode-se dizer que o único expositor da arte das cores, actualmente em uso, é a pintura. A pintura é uma mistura de cores colocadas em relações recíprocas, a fim de representar uma ideia. Uma nova e mais rudimentar forma de arte pictórica pode ser criada colocando conjuntos de cores, harmoniosamente dispostas em relação umas às outras, ao longo de uma superfície, de modo a dar prazer ao olho, sem que isso represente qualquer imagem. (...) Nós viramos os nossos pensamentos para o cinema, e pareceu-nos que este meio, ligeiramente modificado, daria excelentes resultados, já que a sua potência de luz foi mais forte do que poderíamos desejar⁹⁷.

Foi com esta harmonia pictórica em mente que Ginna e Corra criaram aqueles que devem ter sido dos primeiros filmes directos, feitos à mão, sem o uso da câmara de cinema, filmes pioneiros que viriam a ter uma grande influência em toda uma nova

⁹⁶ Todos os filmes desapareceram durante a II Guerra Mundial. Além de Corra e Ginna, o Alemão Hans Stoltenberg também realizou, na mesma altura, alguns filmes utilizando a mesma técnica, mas ficaram igualmente desaparecidos com a guerra.

⁹⁷ “It could be said that the only display of the art of colors currently in use is the painting. A painting is a medley of colors placed in reciprocal relationships in order to represent an idea. A new and more rudimentary form of pictorial art can be created by placing masses of color harmoniously arranged in relationship to each other over a surface, so as to give pleasure to the eye without representing any image. (...) We turned our thoughts to cinematography, and it seemed to us that this medium, slightly modified, would give excellent results, since its light potency was the strongest one could desire”. Bruno Corra, manifesto “Abstract Cinema—Chromatic Music”, disponível no seguinte endereço electrónico: <http://www.unknown.nu/futurism/abstract.html> (consultado a 29 de Fevereiro de 2012).

geração de cineastas e que procuravam novas formas de abstracção visual (alguns deles orientados por alguns princípios musicais).

Convém aqui lembrar que o acto de pintar directamente na película cinematográfica não foi uma descoberta inédita da dupla italiana pois, já no final do século XIX, muitos filmes a preto e branco eram coloridos à mão pelos cineastas e seus assistentes. Um dos primeiro exemplos é o filme *Anabelle's Dance* (1895) de Thomas Edison. Já na primeira década do século XX, Méliès, com ajuda de uma linha de produção composta maioritariamente por mulheres, coloriu *frame a frame* uma versão de *Le Voyage dans la Lune*. Além destes dois exemplos aqui referidos, e até à chegada da película colorida, por volta de 1903, muitos outros filmes a preto e branco foram pintados à mão. No entanto, foi com a dupla italiana que aparecem os primeiros filmes integralmente pintados à mão com o objectivo de aproveitar as características técnicas, plásticas e expressivas da pintura, sem o intuito de tentar simular o mundo colorido da realidade humana, tal como pretendiam fazer Edison e Méliès.

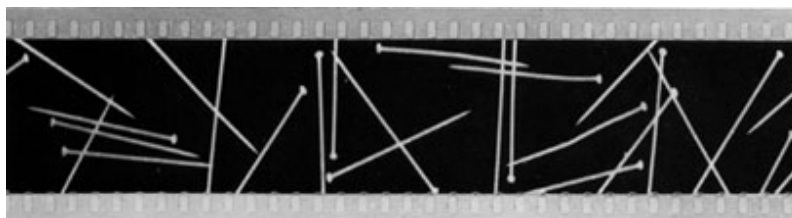


Fig. 20 – Man Ray, *Le Retour à la Raison* (1923)

Man Ray, por exemplo, foi um dos muitos artistas (tal como Marcel Duchamp, Fernand Léger, Viking Eggeling, Moholy-Nagy László ou Hans Richter, vindos das Belas-Artes e que não faziam do cinema a sua primeira forma de expressão) a explorar as propriedades plásticas da película cinematográfica. Em *Le Retour à la Raison* (1923), Man Ray montou uma série de tiras de película impressas e manipuladas em laboratório fotográfico através da técnica do raiograma⁹⁸. Tal como experimentara com papel fotográfico, Man Ray colocou alguns objectos (molas, alfinetes, sal, etc.) em cima da película sensibilizada e, após a sua exposição directa à luz, obteve a impressão da sombra dos objectos na própria película:

⁹⁸ Esta técnica, também conhecida por fotograma (László Moholy-Nagy), foi explorada mais tarde por vários artistas, entre eles, Steve Farrer em *Ten Drawings* (1976) e a austríaca Bärbel Neubauer em *Firehouse* (1998). Neste último caso, Neubauer utilizou película a cores.

Adquirindo um rolo de uma centena de metros de filme, eu fui para o meu laboratório e cortei o material em pequenos bocados, prendendo-os na mesa de trabalho. Numas tiras eu salpiquei sal e pimenta, como um cozinheiro preparando um assado, noutras tiras eu atirei alfinetes e percevejos aleatoriamente. [...] Eu não tinha a menor ideia de que isso iria dar no ecrã⁹⁹.

Todo este material produzido sem câmara foi adicionado, na montagem final do filme, a outras imagens gravadas através da câmara de cinema.

A herança deixada pelos italianos Ginna e Corra foi aproveitada por vários artistas como Len Lye, Norman McLaren ou Stan Bakahage, que começaram a encarar a película e o cinema não de uma forma fotográfica e realística, mas sim de uma forma mais plástica, pictórica e abstracta¹⁰⁰.

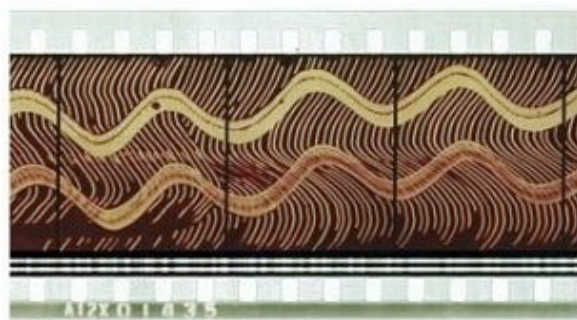


Fig. 21 – Len Lye, *A Colour Box* (1935)

A Colour Box (1935), a segunda realização¹⁰¹ do neo-zelandês Len Lye, foi o primeiro filme de animação deste autor inteiramente pintado na película de celulóide

⁹⁹ “acquiring a roll of a hundred feet of film, I went into my darkroom and cut up the material into short lengths, pinning them down on the worktable. On some strips I sprinkled salt and pepper, like a cook preparing a roast, on other strips I threw pins and thumbtacks at random. [...] I had no idea what this would give on the screen”. Man Ray citado por Esther Schlicht in *Zelluloid – Film ohne Kamera*. Bielefeld, Kerber Verlag, 2010, p. 32. A citação foi retirada originalmente do livro do próprio Man Ray, intitulado *Self-Portrait* (Boston, 1988), p. 212.

¹⁰⁰ Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter, Oskar Fischinger ou Harri Smith são outros dos muitos artistas que exploraram a abstracção formal e cromática no cinema, nas primeiras décadas do século XX. Embora todos eles tenham acabado por pintar e desenhar na película decidimos não desenvolver mais sobre estes artistas porque consideramos que o trabalho de Len Lye, Norman McLaren ou Stan Bakahage é suficiente sintomático e exemplificativo para as questão que capítulo pretendemos explorar.

¹⁰¹ Lye iniciou-se nos filmes de animação em 1929 com *Tusalava*, um filme a preto e branco feito a partir de 4400 desenhos, que depois foram fotografados em película através da técnica de *stop motion*. Embora numa linha mais tribal e orgânica, nesta primeira experiência de Lye podemos já ver algumas influências de artistas pioneiros na animação como *Oskar Fischinger* ou *Hans Richter*.

(com pincel ou através da técnica de *stencil*). Este pioneiro filme sem câmara, uma encomenda de John Grierson da secção de cinema da empresa *Britain's General Post Office Film Unit* (GPO) feito com o intuito de promover os serviços da empresa de correios britânica, ganhou desde logo a atenção e o respeito da comunidade artística, pois as cores, as formas e as texturas que Lye pintou longitudinalmente na película trouxeram uma nova estética e um novo ritmo à imagem cinemática. Este era um filme diferente do até então realizado, uma animação inovadora que fugia à tradicional técnica do *stop motion*, uma pintura de padrões abstractos e em movimento, uma cine-pintura acompanhada pela música *La Belle Créole* de Don Baretto e a sua orquestra cubana. Lye pretendia compor movimento tal como os músicos compunham música. A técnica utilizada em *A Colour Box* foi colocada em prática por Lye noutros filmes como *Kaleidoscope* (1935) e *Swinging the Lambeth Walk* (1939), filmes acompanhados por temas musicais bastante ritmados. Outra técnica de intervenção directa na película experimentada por Lye foi o *scratch*. Em *Free Radicals*¹⁰² (1958), *Particles in Space* (1966) e *Tal Farlow* (1980), todos filmes a preto e branco e em 16mm, Lye riscou, raspou e arranhou directamente a área negra da película sensibilizada.



Fig. 22 – Norman MacLaren intervindo directamente na película

¹⁰² Este filme iniciado por Len Lye, em 1958, foi revisto e reeditado 21 anos depois, em 1979, com a colaboração de Paul Barnes e Steve Jones.

Estas técnicas exploradas por Lye foram também desenvolvidas pelo escocês Norman McLaren, um dos mais experimentalistas e inovadores animadores do século XX que, tal como Lye, também foi convidado por Grierson para trabalhar para a GPO. Embora McLaren tenha realizado alguns filmes abstractos como *Begone Dull Care* (1949), *Lines Vertical* (1960), *Lines Horizontal* (1961) ou *Mosaic* (1965) a maior parte dos seus filmes, ao contrário dos de Lye segue uma certa linearidade narrativa, tentando contar uma história, ainda que de forma experimental, inspirando-se na técnica da metamorfose popularizada pelo animador francês Émile Cohl. Em *Love on the Wing* (1939), *Hen Hop* (1942), *Fiddle-de-dee* (1947) ou *Blinkity Blank* (1955), McLaren trabalhou directamente na película, desenhando, pintando¹⁰³ ou raspando a emulsão. Em *Blinkity Blank*, animou *frame a frame* usando alfinetes e laminas afiadas para raspar a zona preta referente à emulsão da película, colorindo depois essas marcas transparentes com um pincel. Em todos os filmes de McLaren podemos verificar a existência de uma sincronizada relação entre as imagens e o som, muita dela feita à mão, desenhando directamente na banda óptica do som, técnica sobre a qual nos debruçaremos mais pormenorizadamente no próximo capítulo.

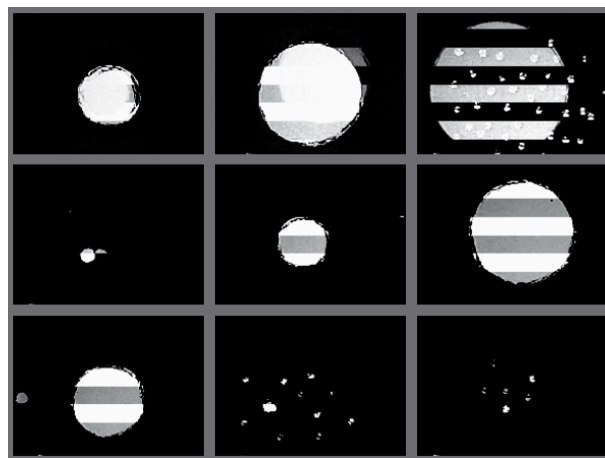


Fig. 23 – Dieter Roth, *Dot* (1956-62)

O artista visual Dieter Roth (1930 - 1998), suíço-alemão mais conhecido pelas suas pinturas e esculturas utilizando materiais pouco convencionais (como o

¹⁰³ Ainda no que se refere à pintura directa na película de celulóide, fazemos aqui uma pequena referência ao filme abstracto *Era Erera Baleibu Izik Subua Aruaren* (1970), do artista basco José Antonio Sistiaga, uma longa metragem de 75 minutos completamente pintada à mão.

chocolate, o leite, o queijo, etc.), teve uma pequena passagem pelo cinema, em meados do anos 50 do século passado, onde experimentou a linguagem e a matéria filmica. De entre as suas realizações, destacamos *Dot* (1956-62) e *Letter* (1962), pela singularidade e simplicidade na forma como foram realizadas, na época. Em ambos os filmes Roth utiliza película sensibilizada de base negra para intervir, de forma minimal, no suporte e emulsão. Em *Dot*, o artista perfurou a película em diferentes formas e posições. Em *Letter*, riscou a base negra da película, inscrevendo letras e números, fotograma a fotograma, formando com isso um texto¹⁰⁴ codificado e de significado imperceptível. Fazendo buracos¹⁰⁵ ou riscando a opaca zona da película sensibilizada, Roth criou zonas de passagem de luz numa exploração minimal das qualidades materiais e imateriais do cinema, ou seja, da película e da luz.



Fig. 24 – Stan Brakhage, *Mothlight* (1963)

Outro artista que usou a película de celulóide como suporte para fazer filmes sem câmara foi Stan Brakhage, provavelmente um dos cineastas americanos mais importantes no cinema de vanguarda¹⁰⁶. Além de pintar e raspar na película, um

¹⁰⁴ Outra referência que segue a mesma linha formal e conceptual de *Letter*, é o filme *White Calligraphy* (1967) do Japonês Takahiko Imura, realizado com caracteres japoneses.

¹⁰⁵ Neste sentido fazemos referência ao trabalho *Black and Light* (1974) de Pierre Rovère, um filme com 4096 diferentes perfurações, combinadas e furadas com ajuda de um computador, que o artista realizou com película opaca de 16mm. A banda sonora da película também foi perfurada com 3 buracos por frame, produzindo uma frequência de 72 Hz.

¹⁰⁶ Brakhage começou a fazer filmes com a câmara no início dos anos 50, procurando narrativas experimentais em dramas psicológicos mudos que filmava em 16 e 8mm. O uso de sobreposições de

pouco na linha experimental e abstracta de Lye e McLaren, à semelhança de *The Dant Quartet*¹⁰⁷ (1987), *Night Music* (1986), *Reflections On Black* (1955) e *Chinese Series* (2003), Brakhage foi tecnicamente um pouco mais longe na utilização da película. Em *Mothlight* (1963), utilizou elementos naturais, como asas de borboletas, insectos, pétalas de flores, folhas, ervas, entre outras pequenas substâncias que colocou a meio de duas películas transparentes e que depois copiou através de uma *optical printer*. Todas estas matérias orgânicas foram coladas e montadas ao longo da película, resultando num intermitente jogo de formas, texturas e partículas naturais. P. Adams Sitney explica-nos como Brakhage se inspirou para fazer este filme:

A sua exploração mais radical na inflexão da luz através das suas matérias-primas, inicialmente, ocorreram em resposta à sua opressiva situação económica. Ele concebeu a ideia de fazer um filme de material natural, através do qual a luz pudesse passar, quando ficou sem dinheiro para comprar película. A chave para isto veio da sua observação da quantidade de cola e tinta que Stephen Lovi tinha colocado em seu filme *A Portrait of a Lady in the Yellow Hat* (1962). Brakhage colecionou traças mortas, flores, folhas e sementes. Ao colocá-las entre duas camadas de fita de edição de Mylar, uma fina tira de celulóide transparente de 16mm com furos e cola num dos lados, ele fez *Mothlight* (1963), «como uma traça pudesse ver, desde o nascimento até a morte, se o preto fosse branco»¹⁰⁸.

Os filmes de Brakhage vieram questionar novos modos de ver e perceber o mundo. Ele fez da película cinematográfica, mais do que o seu suporte de eleição, a sua arte. Na fase final da sua vida, Brakhage estabeleceu uma próxima relação de amizade com o seu colega Phil Solomon, com quem, antes de morrer¹⁰⁹, colaborou na realização de 3 filmes: *Elementary Phrases* (1994), *Concrescence* (1996) e *Seasons...* (2002).

Os filmes de Solomon, que colaborou também com Ken Jacobs em *Bi-*

imagens, planos pormenor, câmara à mão, texturas, ritmos acelerados na imagem e na montagem, eram características já visíveis e procuradas por Brakhage. O facto dos filmes iniciais serem mudos permitiam focarmo-nos mais na imagem, permitíamo-nos ver mais.

¹⁰⁷ Filme pintado à mão sobre a película e dividido em 4 partes: *Purgation*, *Existence is Song*, *Hell Itself* e *Hell Spit Flexion*.

¹⁰⁸ “His most radical exploration into the inflection of light through his raw materials initially occurred in response to his oppressive economic situation. When he had no money to buy film stock, he conceived the idea of making a film out of natural material through which light could pass. The clue to this came from his observing the quantity of glue and paint which Stephen Lovi had put on his film *A Portrait of the Lady in the Yellow Hat* (1962). Brakhage collected dead moths, flowers, leaves, and seeds. By placing them between two layers of Mylar editing tape, a transparent, thin strip of 16mm celluloid with sprocket holes and glue on one side, he made *Mothlight* (1963), «as a moth might see from birth to death if black were white». P. Adams Sitney, *Visionary Film – The American Avant-garde 1943-2000*. New York, Oxford University Press, 2002, p. 174.

¹⁰⁹ Brakhage morreu em Março de 2003 vítima de cancro.

temporal Vision: The Sea (1995), seguem a mesma óptica experimental de Brakhage mas diferem muito na estética e nas técnicas aplicadas. De uma forma muito geral, quer trabalhe com material próprio ou com *found footage*, Solomon explora, através de diferentes processos de manipulação química, a destruição e a desintegração do referente original da imagem. Filmes como *Remains To Be Seen* (1989), *The Snowman* (1995), *PSALM I: The Lateness of the Hour* (2001), *PSALM II: Walking Distance* (1999), *PSALM III: Night of the Meek* (2002), são alguns exemplos onde o cineasta interfere, de forma corrosiva, na natureza fotoquímica da imagem gravada na película de celulóide. Solomon acentua assim, de maneira orgânica, o grão e o ruído na imagem, revelando aleatoriamente formas, texturas e relevos abstractos muito particulares e fantasmagóricos. Em entrevista a Scott MacDonald, Solomon esclarece-nos um pouco sobre os seus procedimentos técnicos: “Basicamente, eu só experimento com diferentes fórmulas e diferentes variações químicas. Eu tenho uma maneira de fazer várias cópias do material com que trabalho, para que eu possa tentar algo, e se não funcionar, posso tentar outra coisa. Eu adoro o lado experimental de gerar imagens”¹¹⁰. Além de todas as manipulações químicas, Solomon faz também uso da manipulação na *optical printer*, refotografando, ampliando, controlando a cor e a luz, ou reenquadrando as imagens fílmicas fotograma a fotograma. Os seus filmes procuram uma relação emocional com a experiência do olhar, com a decadência das imagens, tornando-as enigmáticas, frágeis, o menos reconhecíveis e identificáveis possível em relação às imagens originalmente gravadas na película.



Fig. 25 – Bill Morrison, *Decasia* (2002)

¹¹⁰ “Basically, I just experiment with different formulas and different chemical variations. I have a way of making multiple copies of the material I work on, so I can try something, and if it doesn’t work, I can try something else. I do love the experimental part of generating imagery”. Phil Solomon, *A Critical Cinema 5 – Interviews with Independent Filmmakers*. California, UC Press, 2006, p. 212.

Bill Morrison e Jürgen Reble são outros dois cineastas que também trabalham sobre a decadência, degradação e vulnerabilidades das imagens cinematográficas de natureza fotoquímica. Morrison apropria-se sobretudo de filmes antigos em nitrato de celulóide, completamente deteriorados e consumidos pelo tempo. Em *Decasia* (2002) o cineasta estabelece uma relação metafórica e poética entre a degradação e as fragilidades da película com a morte e a humanidade¹¹¹. Este filme de 67 minutos, com banda sonora hipnótica de Michael Gordon, mostra-nos também a passagem do tempo, revelando os seus visíveis efeitos nas superfícies e matérias orgânicas. O filme começa com a rodopiante dança de um dervixe¹¹², seguindo-se imagens de um laboratório fílmico, local de revelação e tratamento das películas. A partir daqui começamos a ver todos os efeitos de deterioração das imagens fotossensíveis. Por detrás dos efeitos naturais há uma aparição do mundo, imagens fantasmas da natureza, de nascimento, de vida e de morte. O filme acaba como começara, ou seja, com a dança rodopiante do dervixe, numa clara alusão ao equilíbrio na natureza.

Dentro da mesma estética de *Decasia*, e fazendo uso novamente do *found footage*, Morrison realizou mais tarde *The Mesmerist* (2003) e *Light is Calling* (2004). Ambas as curtas metragens são apropriações de um filme realizado por James Young, em 1926, intitulado *The Bells*. Aqui todos os efeitos de degradação são consequentes das experiências naturais e temporais que a película, em nitrato de celulóide, sofreu ao longo dos anos¹¹³. Mais do que reflectir sobre a decomposição e deterioração da película, todos estes filmes revelam-nos a beleza por detrás dessa decadência referencial, mostram-nos uma película viva, em constante ebulição química. Como escreveu Philippe Dubois: “Por vezes, estes efeitos de ocultação e apagamento, não sendo deliberados, são puros produtos do acaso, ou marcas do tempo que corrompem certas zonas do cliché, dissolvem, comem, corroem a partir do interior, em estranhas

¹¹¹ As relações entre o cinema e a vida é uma temática já explorada por Morrison, por exemplo na curta *The Film of Her* (1996).

¹¹² Religioso muçulmano que vive de forma pobre, humilde e austero.

¹¹³ Neste sentido fazemos também uma pequena referência ao trabalho do francês Eric Rondepierre que, tal como Morrison, apropria-se de *frames* deteriorados de antigas películas cinematográficas, para realçar a instabilidade matéria e os efeitos da decomposição química em narrativas fotografias impressas em grandes dimensões. A página pessoal do artista pode ser consultada através do seguinte endereço electrónico: www.ericrondepierre.com.

eflorescências químicas, os traços de um rosto ou de um décor”¹¹⁴.

Jürgen Reble é um alemão que, desde os inícios dos anos 80, vem reflectindo sobre as imagens cinematográficas de base fotoquímica. Reble, além de trabalhar e manipular as imagens gravadas na superfície física da película de celulóide através de processos químicos, também submete as películas a tratamentos experimentais de degradação biológica, enterrando os filmes no seu quintal, pendurando-os em árvores, mergulhando-os por longos períodos de tempo em poços de água ou submetendo-os a altas temperaturas. Parte dessas experiências é visível em *Aus Den Algen* (1986), um filme experimental que documenta o seu processo de trabalho e onde podemos ver o artista a recuperar a película que tinha submergido, um ano antes, num pequeno lago do seu jardim (lago esse completamente gelado no momento da recolha). Antes de *Aus Den Algen*, Reble realizara um dos seus filmes mais emblemáticos: *Stadt in Flammen*¹¹⁵ (1984), uma curta metragem de 6 minutos, onde assistimos à desintegração das imagens a cores, à corrosão das diferentes camadas da película sensibilizada. Trabalhada a partir de película super 8, aqui percebemos com mais pormenor as físicas vulnerabilidades das imagens fotoquímicas. Para chegar a esse resultado, Reble submeteu as bobinas filmicas a diferentes processos de decomposição e alteração físico-química (já descritas atrás), num processo natural de decadência provocada, obrigando a película a entrar em colapso. As representações figurativas e referenciais das cenas originais (grande parte do material utilizado é a partir de *found footage*) desapareceram para dar lugar a um cosmos aleatório de cristais de prata completamente desintegrados, sintomático da intervenção dos fungos, das minhocas, das algas ou do calor. Este filme e as suas experimentações bio-físico-químicas são a imagem de marca de Reble e a estética que o artista (ou alquimista) continuou a explorar. *Instabile Materie* (1995) é outro dos filmes onde podemos apreciar a enorme riqueza das pequenas, estruturadas e texturadas, partículas de cristais que dão origem à emulsão filmica. As imagens filmicas, gravadas no formato 16mm, foram reveladas à mão e banhadas por vários químicos até haver uma desintegração da base sensibilizada que compõe as imagens. Parte desse material usado em 1995 foi, mais tarde, novamente submetido a agressivas e abrasivas

¹¹⁴ Philippe Dubois, *O Acto Fotográfico*. Lisboa, Vega, 1992, p. 199.

¹¹⁵ *Stadt in Flammen* e *Aus Den Algen* são trabalhos realizados pelo colectivo alemão Schmelzdahin de que Reble fez parte, juntamente com Jochen Muller e Jochen Lempert, na década de 80 e com quem começou a fazer filmes experimentais. Como colectivo realizaram cerca de 8 filmes em super 8.

composições químicas, para depois ser digitalizada fotograma a fotograma em alta resolução, dando origem ao filme *Matéria Obscura*¹¹⁶ (2009).

Quando são processados manualmente pelos artistas, os filmes ganham uma identidade muito própria e personalizada, o que não acontece se a película for enviada para um laboratório comercial. O laboratório caseiro permite ao artista, não só ter um maior controlo em todas as fases de revelação e exposição da película, como também explorar técnicas e estéticas que de outra forma seriam impraticáveis. Um dos artistas que passou parte da sua vida fechado num laboratório a manipular imagens, *frame a frame*, foi o austríaco Peter Tscherkassky, a quem fizemos uma pequena referência no capítulo anterior. Podemos afirmar que Tscherkassky é dos mais contemporâneos e inovadores cineastas experimentais da actualidade. Trabalhando essencialmente com *found footage*, este ensaísta e teórico cinematográfico expandiu as potencialidades estéticas do cinema experimental manipulando directamente a película em laboratório. Em *Motion Picture (La Sortie des Ouvriers de l'Usine Lumière à Lyon)* (1984), expôs uma das primeiras imagens do cinema, a saída dos operários da fábrica, gravadas pelos irmãos Lumière, numa tela composta por tiras verticais de película em 16mm lado a lado. Quando projectado normalmente, vemos, de uma forma irreconhecível, pormenores ampliados da imagem captada pelos Lumière. Este mesmo conceito fora anteriormente utilizado por Pierre Rovère, no filme *Zèbres* (1978), e mais recentemente pelo Japonês Tomonari Nishikawanas, nas instalações *Passing Fog* (2006) e *Building 945* (2007).

O trabalho de Tscherkassky é essencialmente manufacturado e realizado em laboratório, na câmara escura. É que, através de várias técnicas arcaicas de contacto, sobreposição e exposição, ele manipula e cria os seus filmes, realçando as qualidades específicas e plásticas da película. É um trabalho lento e meticuloso, mas fundamental na sua singularidade. *L'Arrivée* (1997-98), *Outer Space* (1999), *Dream Work* (2001) e *Instructions for a Light and Sound Machine* (2005), todos a preto e branco e no formato 35mm, são alguns exemplos que tiveram no material encontrado (*found footage*) o seu ponto de partida. Sobre o processo técnico destes filmes, o próprio Tscherkassky, no texto de apresentação da sua exposição, em 2006, na galeria Solar em Vila do Conde, escreveu o seguinte:

¹¹⁶ Embora feito a partir das imagens manipuladas na película, este filme foi realizado digitalmente. Reble utilizou o processamento das tecnologias digitais para controlar a velocidade e a forma de mistura entre as imagens. Este *Matéria Obscura* foi também o suporte visual para performances ao vivo que Reble realizou com o artista sonoro Thomas Köner.

Essencialmente, faço a sensibilização da película *frame a frame* usando as fontes de luz mais variadas: usei o cone de luz emitido a partir de um ampliador, (*L'Arrivée*), o raio vermelho de um ponteiro laser (*Outer Space e Dream Work*), e diversas miniaturas de lanternas (*Instructions for a Light and Sound Machine*). As limitações técnicas inerentes aos fotogramas individuais são muitas vezes ultrapassadas durante este processo de sensibilização. É nestes momentos que nasce algo a que chamo «cinema invisível»: aparecem elementos artísticos do filme que não podem ser vistos no cinema. Por um lado, as imagens voam à razão de 24 imagens por segundo, graças ao projector. Depois existe o enquadramento fixo da imagem, tal como é imposto, mais uma vez, pelo projector, que apenas revela uma certa parte da película. Ao examinar pedaços de celulóide no seu estado estático, revelam-se estruturas ocultas na câmara escura, tornando palpáveis as qualidades físicas únicas da película física enquanto meio específico e insubstituível¹¹⁷.

Só desta forma manual e personalizada, seguindo algumas das técnicas de laboratório fotográfico como o raioograma/fotograma e as solarizações utilizadas por Man Ray, é que Tscherkassky conseguiu tirar partido das características plásticas da película de celulóide, inovando tanto a nível técnico como estético.

As composições químicas e as superfícies sensibilizadas das películas variam de fabricante para fabricante, principalmente as que são a cores. Existem películas mais sensíveis ao verde, outras ao vermelho, etc., sendo que todas elas reagem de maneira diferente à luz e ao passar do tempo. Podemos constatar-lo nos filmes *Pneuma* (1977-83) de Nathaniel Dorsky e na série *Available Light* (2000-01) de Luis Recorder. *Pneuma* foi feito a partir da revelação de películas de várias marcas (Ansco, Gevart, Fuji, Ilford, ER, FF, Kodachrome II, Dynachrome) fora do prazo (algumas delas há mais de 20 anos), sem que estas tenham sido expostas à luz antes da revelação. Com esta experiência, Dorsky descobriu que, mesmo sem qualquer exposição à luz, a película foto-sensibilizada tem vida própria, altera-se com o tempo, reagindo de forma orgânica e ganhando tonalidades coloridas, provocadas por esse envelhecimento natural. O título remete para algo relacionado com a alma, para uma inspiração divina, para essa magia físico-química. Na série *Available Light* (*Blue-Violet e Yellow-Red*), Luis Recorder expôs, directamente à luz, algumas bobinas enroladas com película negativa de 16mm. A exposição é parcial, pois a luz não

¹¹⁷ Peter Tscherkassky in catálogo do *14º Curtas - Festival Internacional de Cinema de Vila do Conde*, 2006, p. 67. Este texto também pode ser consultado online através do seguinte endereço electrónico: <http://www.curtas.pt/solar/index.php?menu=88&submenu=113&submenu2=117> (consultado a 28 de Fevereiro de 2012)

penetra em toda a área da película sensibilizada. O resultado final é uma abstracção cromática, um jogo perceptivo de luz e cor. Enquanto que os cromatismos de *Pneuma* resultam do efeito de uma não exposição à luz, consequência de um efeito de degradação química, na série *Available Light* de Recorder, as cores são o reflexo da interacção da luz com a emulsão fotossensível.



Fig. 26 – Jennifer West, *Regressive Squirty Sauce Film* (2007)

Noutra forma de exploração das potencialidades da película enquanto superfície de intervenção plástica, temos os ensaios com comida iniciados por Tony Conrad nos anos 70 e continuados por Jennifer West durante a primeira década do século XXI. *Curried 7302*, *7302 Creole* e *Sukiyaki*, todos realizados em 1973 por Tony Conrad, resultam de experiências gastronómicas com película, onde Conrad utilizou o filme de celulóide como um ingrediente numa receita de culinária, cozendo-o a altas temperaturas juntamente com outros alimentos e ingredientes. Após a confecção, vários alimentos ficavam agarrados ao filme originando interessantes efeitos cromáticos e formais durante as projecções. Jennifer West também realizou alguns *food films*, onde interferiu na película de celulóide (principalmente nos formatos 16, 35 e 70mm) com maionese, mostarda, ketchup, sumos diversos, chocolate, urina, verniz das unhas, entre outros tipos de fluidos, procurando marinar e temperar estas películas com padrões visualmente orgânicos¹¹⁸.

¹¹⁸ Além destas experiências com comida, Jennifer West interferiu na película de diferentes formas. Por exemplo, em 2009, no Turbine Hall do Tate Modern em Londres, West realizou uma performance que intitulou de *Skate the Sky Film*. Nesta performance a artista estendeu no chão película com

Todos os artistas aqui apresentados têm em comum o facto de realizarem filmes sem câmara, tirando partido do suporte fílmico (virgem, transparente, sensibilizado, já exposto, etc.). Cada um, à sua maneira, tentou expressar-se utilizando técnicas muito variadas, desde a pintura (com tintas, comida ou químicos), até às intervenções físicas (cortes, arranhões, perfurações). Neste capítulo, tentou-se mostrar essa multiplicidade de técnicas e possibilidades fílmicas que utilizaram a película como suporte para essas manipulações. Estas intervenções, difíceis de realizar com suportes electrónicos ou digitais de vídeo, só foram possíveis devido às características físicas do material fílmico e da forma como esse material é depois projectado. Muitos dos filmes aqui apresentados, não só exploram a multiplicidade plástica referente à materialidade do suporte fílmico como, também, questionam e criticam a clássica representação cinematográfica e a sua imagem fotográfica. Mais do que interessados em mostrar a evolução e fragmentação das imagens no tempo, estes artistas trabalharam os seus filmes como objectos escultóricos, pictóricos, fílmicos, ignorando a noção de fotograma, trabalhando longitudinalmente na película. Em todos eles a película foi o suporte para inscrever imagens.

Actualmente, a película de base fotoquímica está a desaparecer¹¹⁹. Muitos laboratórios de revelação e empresas de película cinematográfica estão a desistir de investir neste suporte. O cinema caminha para o monopólio digital e prevê-se que em poucos anos a película deixe de ser produzida e as salas de cinema passem a funcionar apenas com equipamentos digitais. O fim da película parece ser inevitável no cinema comercial. Acreditamos que a extinção e a interrupção da produção de filmes de celulóide levará os artistas a reinventarem fórmulas físico-químicas de produção e sensibilização manual das suas próprias películas, acentuando, desta forma, a descoberta de novas potencialidades técnicas e estéticas plásticas. Até lá, resta-nos aproveitar o que ainda existe disponível do material fílmico (virgem ou já exposto) produzido até agora, dando seguimento ao trabalho por outros iniciado, com o

imagens do céu para que um grupo de *skaters* pudessem andar e manobrar com os seus *skates* por cima do filme de 35mm, provocando assim um desgaste e um conjunto de riscos e marcas aleatórias na película. Um ano antes, realizou o filme *Rainbow Party Film on 70mm...*, onde imprimiu as marcas de vários lábios, dos seus alunos, pintados com batom de várias cores. Podemos traçar aqui um paralelismo entre este filme e *Fingerprint* (1967) realizado por Peter Weibel, onde artista ucraniano deixou na película a marca das suas impressões digitais.

¹¹⁹ Uma obra que reflecte sobre as questões em torno do desaparecimento da película é a instalação *Film* (2011) que Tacita Dean realizou no Turbine Hall da Tate Modern em Londres (entre 11 de Outubro de 2011 e 11 de Março de 2012). Com este trabalho, a artista não só elogia as intrínsecas qualidades e singularidades da película de celulóide, como, também, critica a indústria cinematográfica pelo abandono da produção de película devido à passagem para o digital.

objectivo de continuar a explorar as potencialidades de um meio capaz de se auto-renovar.

2.2 – *Found Footage*: descobrindo sentidos nos filmes do passado

*As imagens do cinema não escapam ao destino habitual das imagens: migram como elas. São copiadas de filme para filme, retomadas, citadas, desfeitas para serem refeitas, reproduzidas, num jogo em que os seus valores de origem não cessam de ser interpelados.*¹²⁰

O cinema, tal como todas as outras formas de expressão artística, sofreu várias transformações ao longo dos anos. Na sua origem, o real era a base de apoio e o modelo de referência adoptado e explorado. Basta observarmos as experiências cinemáticas inaugurais, feitas por Muybridge e Marey, ou as filmagens de Thomas Edison e dos irmãos Lumière para percebermos que todos estes autores capturaram aquilo que estava à sua volta, sobretudo paisagens, pessoas e animais. Com o desenvolvimento da linguagem e das diferentes perspectivas técnicas, conceptuais e artísticas, muitos artistas começaram a inspirar-se nas narrativas cinematográficas, deixando de gravar imagens do real para passarem a explorar as imagens fabricadas pela câmara. O cinema passou a servir de modelo ao próprio cinema. A matéria-prima deixou de ser a realidade capturada pela câmara e passou a basear-se nas imagens já gravadas e impressas na película. Este acto de apropriação cinemática foi designado *found footage*.

O termo *found footage* (*metragem encontrada* em livre tradução) está para o cinema como as expressões *objet trouvé* ou *ready-made* estão para as artes plásticas. Ambas as expressões remetem para algo que é encontrado e posteriormente utilizado e interpretado num contexto diferente daquele para o qual foi destinado. Neste sentido, é quase inevitável estabelecermos uma relação entre o *found footage* e alguns movimentos artísticos, principalmente aqueles que estão mais directamente ligados à apropriação. Referimo-nos, por exemplo, às práticas da colagem e da fotomontagem vigentes nas correntes vanguardistas durante as duas grandes guerras mundiais, ao

¹²⁰ Jacques Aumont In “O que é o Cinema?”, *Revista de Comunicação e Linguagens* n° 23, Lisboa, Edições Cosmos, 1996, p. 133.

pós-modernismo e à cultura popular e dos *mass media*. Assim sendo, e de forma muito sucinta, poderemos designar a prática do *found footage* como um acto de apropriação, manipulação, reciclagem, remontagem ou desmontagem de excertos e material fílmico (proveniente de filmes documentais, de propaganda, de desenhos animados, películas pornográficas, reportagens, filmes educativos, filmes de ficção, filmes mudos, anúncios publicitários, gravações domésticas/familiares, *trailers*, etc.), previamente produzidos por outros cineastas/artistas, que são depois retirados do seu contexto original para a construção de novas narrativas, interpretações e perspectivas críticas e/ou artísticas. Esta prática também é, por vezes, denominada por diferentes autores como *compilation film*, *archival film*, ou *film de montage*. Qualquer que seja a denominação escolhida, remete invariavelmente para esse uso de imagens pré-existent, em arquivo, que podem ser compiladas, montadas e manipuladas em obras cinematográficas, de carácter documental, ficcional ou experimental.

Embora as informações históricas sejam pouco precisas no que concerne ao surgimento desta prática no cinema, existem indícios de que alguns operadores de cinema, responsáveis pelas primeiras projecções de cinema ambulante, já misturavam e remontavam bobinas fílmicas, alterando o sentido final das sequências. Um deles foi Francis Doublier, que trabalhou para os irmãos Lumière na projecção de filmes em vários países europeus. Rob Yeo, no seu ensaio *Cutting Through History – Found Footage in Avant-gard Filmmaking*, comenta que, quando Doublier foi ao sul da Rússia mostrar os filmes dos Lumière, por volta de 1898 a regiões habitadas por judeus, sentiu-se inspirado para fazer um abordagem ao caso, Dreyfus¹²¹, recorrendo à remontagem dos filmes que tinha na altura disponíveis: “ele cortou cenas de diversos rolos de acção dos Lumiere – nenhum dos quais incluía qualquer cena do Alfred Dreyfus – e combinou-as para criar uma sequência áspera que, quando acompanhada por narração em directo, alimentava a imaginação da audiência o suficiente, ao ponto deles acreditarem que estavam vendo algo recente”¹²². Com este depoimento,

¹²¹ Alfred Dreyfus era um oficial do estado-maior do exército francês, de descendência judaica, envolvido num escândalo político que abalou a sociedade francesa nos finais do século XIX. A condenação de Dreyfus, baseava-se em documentos falsos sobre alegadas informação secretas, que o oficial teria dado à embaixada alemã em Paris implicando o exército francês. Este caso levantou uma série de reacções xenófobas e anti-semitas que deixaram algumas marcas na sociedade francesa.

¹²² “He cut scenes from several of the Lumières disparate stock rolls – none of which included any scenes of Alfred Dreyfus – and combined them to create a rough sequence that, when accompanied by live narration, sufficiently fueled the imagination of his audience to the point that they believed that they were watching a recently shot”. Rob Yeo In *Cut – Film as Found Object in Contemporary Video*. Nova Iorque, Milwaukee Art Museum, 2006, p. 14.

facilmente percebemos que Doublier, mais do que um mero projeccionista operário, era um construtor de histórias, ciente do poder das imagens e da montagem no cinema.

Edwin S. Porter, um pioneiro realizador americano que trabalhava para a empresa de filmes de Thomas Edison, também se apercebeu do poder da montagem no cinema. À procura de material com o intuito de escrever um argumento para fazer um filme, Porter foi visionar o arquivo de imagens dos estúdios Edison. Encontrou várias gravações de bombeiros a apagar fogos de casas a arder. Esse material levou-o à realização de *Life of an American Fireman* (1902), um filme onde a encenação da ficção de Porter se mistura com as imagens documentais *encontradas*. A justaposição das duas realidades na montagem dá-nos a ilusão de que foram gravadas ao mesmo tempo, no mesmo local.

Na segunda década do século XX, a vanguarda russa revolucionava o mundo das artes. Além da corrente construtivista, os russos influenciaram o mundo cinematográfico, fundamentalmente, através da montagem e da relação de justaposição entre as imagens, revolucionando o cinema enquanto arte, linguagem e técnica. Para tal contribuíram realizadores como Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin, Yakov Protazanov e, a menos conhecida, mas ainda assim não menos importante, Esfir Shub. Shub, que editava filmes colocando intertítulos legendados de filmes americanos, colaboradora de Eisenstein e Vertov (chegou mesmo a ser uma referência e estudada pelos dois conhecidos realizadores), começou a compilar filmes no sentido de provocar uma reflexão mais profunda sobre os eventos e as imagens do passado. *The Fall of the Romanov Dynasty* (1927), considerado pelos historiadores como uma referência na *compilation film*¹²³, é um documentário feito com imagens de arquivo (notícias, filmes documentais, gravações caseiras, etc.), gravadas entre 1912 e 1917, que esta realizadora reuniu e reeditou. O filme compara e retrata o poder dos Czares sobre o povo até à revolução de 1917. *The Fall of the Romanov Dynasty* foi o primeiro de uma trilogia de filmes documentais [composta também por *The Great Road* (1927) e *The Russia of Nickolai II and Lev Tolstoy* (1928)], feitos nos mesmos moldes e técnicas, com o intuito de reconstituir a história da Rússia. No documentário, é frequente recorrer-se à compilação de imagens

¹²³ Termo utilizado para designar filmes *found footage* com carácter documental realizados com base em imagens de arquivo não ficcionadas, ou seja, em notícias, filmes documentais, reportagens e gravações caseiras. O termo apareceu pela primeira vez, em 1964, no livro *Films Beget Films – A Study of the Compilation Film* de Jay Leyda.

de arquivo para ilustrar ou enquadrar os assuntos em foco. Mais do que um depósito, o arquivo pode gerar novos discursos e transformar as imagens de forma semântica. Esta capacidade de transformação do sentido semântico das imagens filmicas é algo que pode ser visto no irónico filme do inglês Charles Ridley, *Germany Calling* (1941), também conhecido como *Lambeth Walk* ou *Panzer Ballet*. Durante pouco mais de 2 minutos, Ridley reedita excertos do conhecido documentário de propaganda, *O Triunfo da Vontade* (*Triumph des Willens*), realizado em 1935 por Leni Riefenstahl. Se o intuito de Riefenstahl era enaltecer a parada militar, retratando Hitler como um messias, Ridley, com uma montagem sincronizada de sons e imagens, transformou aquela parada numa comédia, ridicularizando e manipulando os movimentos de Hitler como se fosse uma marioneta. Este é um bom exemplo do poder que a montagem, a manipulação de imagens e dos sons cinematográficos podem ter na alteração do contexto, da interpretação e do sentido narrativo.



Fig. 27 – Joseph Cornell, *Rose Hobart* (1936)

Na área do cinema experimental, território que mais nos interessa abordar nesta dissertação, o primeiro exemplo conhecido desta prática artística é o filme *Rose Hobart* (1936) de Joseph Cornell¹²⁴. Neste filme, Cornell, um assumido colecionador de filmes e de imagens de cinema, faz uma espécie de homenagem à atriz Rose Hobart, remontando uma das produções da indústria de Hollywood, *East of Borneo* (1931), realizado por George Melford. Esta é uma montagem surrealista onde apenas

¹²⁴ Artista nova-iorquino, fortemente inspirado pelo movimento surrealista, que ficou célebre pelas suas colagens, montagens e *assemblages* de fotografias, recortes de revistas e objectos tridimensionais, organizados em caixas de madeira como se fossem quadros.

se vêem as cenas em que actriz participa. Ao eliminar partes do filme, Cornell não só condensou os 77 minutos da longa metragem de Melford numa versão mais curta com cerca de 20 minutos, como também cortou o elo narrativo que inicialmente ligava as imagens, descontextualizando-as e criando uma narrativa mais abstracta e fragmentada, muito de acordo com o projecto surrealista.

Este era um filme feito para ser experienciado ao vivo como se de uma instalação ou performance se tratasse. Sempre que era projectado o filme, Cornell accionava um leitor de música e colocava um filtro azul em frente do projector. Os ritmos tropicais da música brasileira de Néstor Amaral, *Holiday in Brasil*, que o artista encontrou numa loja de velharias em Manhattan, acompanhavam as imagens, enquanto o tom azulado do filtro as remetia para a estética dos filmes mudos e o onirismo dos sonhos. Além destas alterações, o artista modificou também a velocidade de projecção de 24 *frames* por segundo (fps) para 16fps. O filme foi mostrado pela primeira vez em Dezembro de 1936, na galeria nova-iorquina Julian Levy. Existem relatos de que Salvador Dali assistiu a essa exibição, tendo ficado fortemente irritado com o resultado conseguido por Cornell, como se tivesse sido ultrapassado: “Eu nunca o escrevi ou disse a alguém, mas é como se ele o tivesse roubado”¹²⁵.

O segundo exemplo, cronologicamente referenciado, no *found footage* do cinema experimental, é o filme *A Movie* (1958) de Bruce Conner. Este filme conta-nos, de forma relacional e fragmentada, histórias de um mundo em movimento (movido na sua maioria por diferentes meios de transporte), numa corrida com o tempo. Realizado essencialmente a partir de imagens de arquivo que Conner ia adquirindo em mercados e feiras de velharias, o filme foi feito inicialmente, segundo o estudo de António Weinrichter¹²⁶, para ser projectado como parte integrante, numa das suas *box sculptures constructions* e não na sala de cinema. Os minutos iniciais de *A Movie* são intercalados com os créditos de apresentação (nome do autor e título) e as inscrições que normalmente acompanham as pontas das bobinas, mas que Conner revela e insere dentro do filme (o que acabou por fazer também no filme *Ten Second*

¹²⁵ “I never wrote it or told anyone, but it is as if he had stolen it”. Palavras de Dali sobre o filme *Rose Hobart the Cornell*. In *Cut – Film as Found Object in Contemporary Video*. Nova Iorque, Milwaukee Art Museum, 2006, p. 16. Originalmente extraído do livro *Utopia Parkway: The Life and Work of Joseph Cornell* de Deborah Solomon (london: Pimlico, 1997, p. 89).

¹²⁶ António Weinrichter, *Metraje Encontrado – La Apropiación en el Cine Documental y Experimental*. Pamplona, Gobierno de Navarra, 2009, p. 119.

Film, do qual falaremos mais adiante), como por exemplo, as marcas de sincronização, os números da contagem decrescente, a imagem de uma mulher a despir-se em substituição da fotografia da modelo que normalmente é usada para controlo de luz e cor – a *China Girl* –, entre outras inscrições abstractas que antecedem os filmes e que, no fundo, são o objecto de estudo desta dissertação. Desde o cinema erótico, passando pelos *westerns*, até às imagens documentais, de desporto e de guerra, Conner, em *A Movie*, estabelece uma narrativa de relações por analogia entre o passado e o presente: entre as cavalcadas de cavalos e outros animais e as corridas de carros; entre as imagens aéreas de um dirigível *zeppelin* e dois equilibristas na corda de arame a tentar atravessar entre dois prédios; entre corridas de bicicletas e corridas de motos; entre acidentes humanos e catástrofes naturais; e a relação tripartida entre a guerra, a morte e a fome. Numa das sequências mais interessantes do filme, vemos um tripulante de um submarino que espreita por um periscópio e ao ver Marilyn Monroe posando de forma sedutora, reage disparando um torpedo (nitidamente uma relação de carácter sexual) que depois irá explodir em forma de bomba atómica em alto mar, provocando de imediato ondas tsunâmicas posteriormente aproveitadas por alguns surfistas. Nesta sequência heterogénea é óbvia a relação de casualidade entre as imagens, resultado de uma montagem/colagem que poderá ter um paralelo com o chamado *Efeito Kuleshov*¹²⁷, devido à construção ficcional da justaposição de imagens no cinema. *A Movie* termina com uma sequência de imagens gravadas debaixo de água, onde vemos alguns mergulhadores a nadar por entre destroços de navios.

Além de *A Movie*, grande parte dos filmes que Conner realizou, nomeadamente *Cosmic Ray* (1961), *Ten Seconds Film* (1965), *Report* (1963-67), *Marilyn Times Five* (1968-73) ou *America is Waiting* (1982), foram feitos com recurso à técnica do *found footage* de imagens de arquivo. *Ten Second Film*, por exemplo, foi feito a partir de um *film leader*, ou seja, um conjunto de marcas e códigos gravados na película, localizados antes de cada filme, que informam os

¹²⁷ Lev Kuleshov (1899 – 1970) foi um cineasta e teórico russo que reflectiu sobre o poder da justaposição das imagens no cinema. Numa experiência intercalou a filmagem em grande plano da expressão facial de um actor com três planos diferentes: uma criança, uma mulher num caixão e um prato de sopa. A mesma expressão justaposta com diferentes imagens provoca no espectador diferentes leituras e sentidos, ou seja, com a criança o actor demonstrava ter um olhar de ternura, com a mulher num caixão o actor evidenciava um olhar de tristeza, e perante o prato de sopa o actor revelava um olhar faminto.

projeccionistas sobre o formato da projecção, o título do filme, a contagem decrescente para o início do filme, etc..

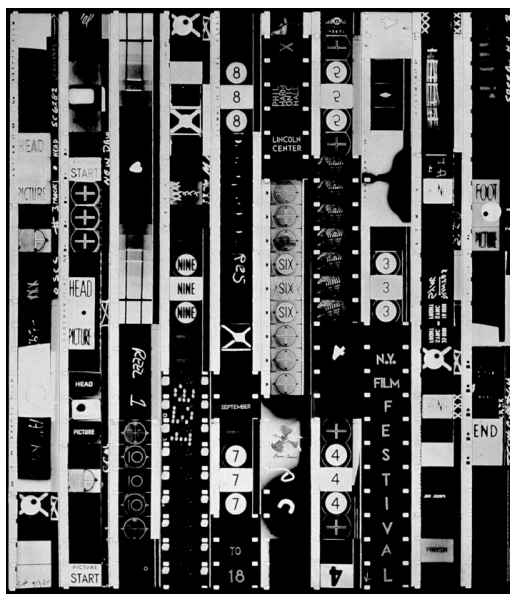


Fig. 28 – Bruce Conner, *Ten Second Film* (1965)

Conner usou este material, que normalmente é obliterado dos olhares dos espectadores, para fazer o poster e o *spot* promocional da 3ª edição do Festival de Cinema de Nova Iorque, em 1965, mas a organização do festival acabou por rejeitar o *spot*, justificando que o filme era demasiado rápido e arriscado para ser mostrado. Nas palavras de Anthony Reveaux:

Quando Conner foi comissariado para desenhar o cartaz do New York Film Festival, em 1965, ele construiu *TEN SECOND FILM*, o qual pretendia que funcionasse como um anúncio de televisão e que precedesse aos programas dos filmes no cinema. Foi composto a partir de um ‘Leader’ público, tal como os cartazes, num conjunto de dez tiras de película (cada uma com 24 fotogramas) de contagens decrescente, visto como um conjunto de brasões fundamentais da exposição das imagens em movimento. Todavia, os directores do Festival sentiram que era demasiado arriscado apresentar ao público esta imagem secreta do seu património.¹²⁸

¹²⁸ “When Conner was commissioned to design the poster for the 1965 New York Film Festival he constructed *TEN SECOND FILM*, which he intended to act as its television commercial and to precede the film programs in the theater. It was a public ‘Leader’ in that it was composed, like the poster, of a series of ten strips of film (each 24 frames long) of count-down leader, seen as fundamental heraldry of motion picture exhibition. The leaders of the Festival, however, felt it was too risky to submit the public to this secret image of their heritage”. Citação retirada do seguinte endereço electrónico: <http://cinovid.org/title/2969> (consultado a 23 de Fevereiro de 2012).

Não deixa de ser curioso que a direcção de um festival de cinema tenha censurado aquilo que é o património e uma parte integrante da estrutura de cada bobina filmica.

Ken Jacobs, também já referido, foi outro artista pioneiro no *found footage* cinematográfico. Para além de *Tom, Tom the Piper's Son* (1969), muito influente em filmes contemporâneos como *Un Voyage en Mer du Nord* (1974) do belga Marcel Broodthaers, ou *Lyrical Nitrate* (1991) do holandês Peter Delpeut, Jacobs iria com *Perfect Film* (1986), experimentar ao limite o conceito de *found footage*. Aqui, o artista apropriou-se literalmente de material noticioso que encontrou sobre o assassinato de Malcolm X (líder revolucionário da minoria negra norte americana), e mostrou-o sem qualquer alteração ou manipulação. Para Jacobs aquelas imagens eram perfeitas (um *Perfect Film*) e não precisavam de qualquer intervenção.

Um outro filme inaugural de uma técnica e estética *found footage*, ainda que anterior a *Tom, Tom the Piper's Son*, e que, de certa forma, veio contrariar a tendência norte americana nesta matéria, foi *La Verifica Incerta* (1964-65), dos italianos Alberto Grifi e Gianfranco Baruchello. Este filme, que passou muito despercebido aos historiadores e críticos norte americanos, foi um marco no tipo de abordagem, montagem e técnicas utilizadas. A partir de filmes americanos, gravados através do processo cinemascópio¹²⁹, esta dupla desconstrói, repete, inverte e manipula o tempo, as imagens e os sons de uma forma completamente nova e experimental. Segundo Antonio Weinrichter, este filme

Destrói o efeito de continuidade do filme normal (para o qual estas imagens estavam pensadas) e coloca, primeiro que tudo, a operação da montagem. Além disso, inclui efeitos que antecipam os que depois estarão na moda o *scratch video*: o efeito de «gaguejar», que se obtém ao repetir duas ou mais vezes seguidas um mesmo fragmento ou imagem, e o efeito *cluster* ou rimado de imagens semelhantes (abrir e fechar janelas ou portas, pancadas, movimentos de massa ou de personagens na mesma direcção, etc.) para formar grupos temáticos.¹³⁰

¹²⁹ “Processo de cinema em grande ecrã, explorado em 1953 pela Twentieth Century Fox, recupera uma invenção de 1925 do professor Henri Chrétien, o Hipergonar. A imagem é anamorfoseada (comprimida) durante a filmagem e depois descomprimida (ampliada) na projecção”. Marie-Thérèse Journot, *Vocabulário de Cinema*. Lisboa, Edições 70, 2005, p. 26.

¹³⁰ “destruye el efecto de continuidad del cine habitual (para el que estaban pensadas estas imágenes) y pone en primer término la operación de montaje. Además, incluye efectos que anticipan los que luego pondrá de moda el *scratch video*: el efecto «tartamudeo», que se obtiene al repetir dos o más veces seguidas un mismo fragmento o imagen, y el efecto *cluster*

A dupla italiana contraria, assim, toda uma estrutura clássica hollywoodiana assente na continuidade narrativa através do corte invisível e do *raccord*, fragmentando e manipulando o tempo diegético em imagens que se repetem, avançam e recuam de forma intermitente e a um ritmo instável. Tal ruptura no fluxo narrativo foi, no relato de Weinrichter, fortemente desvalorizada pelos críticos italianos, mas recebida com entusiasmo e elogios por parte de artistas como Marcel Duchamp, Man Ray e Max Ernst, que assistiram a uma projecção do filme em Paris. Por estas diferentes reacções percebe-se facilmente que este filme está mais próximo do cinema como reflexão artística, do que do cinema comercial feito para massas. Outra das particularidades deste filme é o desfasamento evidente entre o som e a imagem. As imagens e os sons não estão síncronos, porque foram cortados directamente das películas apropriadas. Esta ruptura na sincronização audiovisual deve-se ao facto do som óptico, para ficar síncrono com a imagem gravada na película cinematográfica, ter que ser previamente gravado de forma desfasada. Como veremos mais pormenorizadamente no próximo capítulo, isto resulta do diferente posicionamento entre a janela de projecção da imagem e a cabeça de leitura do som óptico. Durante 47 minutos, os autores misturam e desconstroem vários géneros cinematográficos que vão desde os *westerns* aos policiais, passando pelos romances e pelas histórias épicas do cinema comercial. Indubitavelmente, muitas das técnicas experimentais exploradas por Jacobs e Griffi/Baruchello influenciaram o desenvolvimento do cinema de vanguarda e tiveram repercussões, quer na corrente estruturalista dos anos 60-70, quer em vários artistas *found footage* contemporâneos, acabando também por influir no cinema moderno e na vídeo arte.

Inserido numa prática crítica, o *found footage* foi também uma técnica explorada pelo movimento artístico Internacional Situacionista, muito por responsabilidade de Maurice Lemaitre com *Le film est déjà commencé?* (1951) e Guy Débord com *Critique de la Séparation* (1961) e *La Société du Spectacle* (1973). Estes críticos/artistas apropriavam-se de imagens cinemáticas de várias proveniências (filmes comerciais, educativos, notícias) combinando-as com texto, música e voz *off*

o rimado de imágenes similares (apertura y cierre de ventanas o puertas, golpes, movimientos de masa o de personajes en una misma dirección, etc.) para formar agrupamientos temáticos”. António Weinrichter, *Metraje Encontrado – La Apropiación en el Cine Documental y Experimental*. Pamplona, Gobierno de Navarra, 2009, p. 122.

para construírem uma linguagem própria, só possível pelas singulares características do cinema e dos meios audiovisuais. Nesta linha formal de combinar vários elementos comunicativos num só trabalho, não podemos deixar de referir a longa *Histoire(s) du cinéma*, dividida em 8 partes, que Jean-Luc Godard realizou entre 1988 e 1998. Esta obra realizada em vídeo, com recurso a muitos excertos de filmes conhecidos, é um enorme ensaio visual e reflexivo sobre a história e as histórias do cinema.

Noutra estética e com um longo percurso no cinema experimental, iniciado nos finais da década de 50, são de considerar os filmes do nova-iorquino Raphael Montañez Ortiz, artista que deu um importante contributo no *recycled cinema*, sendo também um pioneiro na técnica do *scratch*, popularizada mais tarde por Martin Arnold. Os seus primeiros filmes *Golf* (1957), *Cowboy*, *Indian* e *Newsreel*, (estes últimos de 1958), são exemplos de uma apropriação de imagens fílmicas com o intuito de desconstruir a narrativa original. Em *Golf*, por exemplo, o artista pegou num filme de introdução ao desporto, que comprou numa loja de fotografia em Nova Iorque, e perfurou a película em vários sítios de forma aleatória. Desta forma, Ortiz não só intervinha no espaço real gravado pela câmara, como também no próprio suporte fílmico. Em *Cowboy* e *Indian*, feitos no mesmo ano que *A Movie* de Conner, baseando-se no filme *Winchester '73* (1950) de Anthony Mann, Ortiz adoptou um esquema de montagem que destruía por completo a continuidade narrativa. O filme era fragmentado em sequências de imagens que eram, posteriormente, colocadas num saco, sacudidas e seleccionadas aleatoriamente para compor o filme. Foi desta forma que o filme foi montado.

A técnica do *scratch* aparece nos anos 80 em filmes como *The Kiss*, *Dance n°1*, ou *What is This?*, todos de 1985. Esta técnica de repetição do tempo e da acção num falso retorno, mostra-nos aquilo que existe para além do ritmo normal das imagens, outros tempos, outros espaços, outros sons e outras invisibilidades fílmicas. As imagens e os sons, fragmentados em contínuos avanços e recuos, repetem-se de uma forma desigual e nunca a partir do mesmo ponto inicial. Contudo, quem mais popularizou a técnica do *scratch* no cinema experimental *found footage* foi o artista Martin Arnold. Este austríaco, contemporâneo de cineastas estruturalistas e experimentais como Peter Kubelka ou Kurt Kren, apoiou-se em sequências fílmicas de clássicos de Hollywood para realizar uma série de filmes onde explora a técnica de Ortiz. Como resultado final, temos, por exemplo *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993) e *Alone* (1998). Nas palavras de Nuno Rodrigues, director da galeria

cinemática Solar em Vila do Conde, Arnold, através de um trabalho realizado *frame a frame* com recurso a uma *optical printer*, “procurou a inexplorada essência do médium nas mensagens secretas entre cada imagem dos filmes, criando um novo cinema de desintegração que, de algum modo, nos remete para a visão fragmentada do mundo operada pelos pintores cubistas no início do século XX”¹³¹. Como sugere Rodrigues, esta nova forma de montagem permite ver mais além daquilo que nos era inicialmente proposto. Permite-nos adicionar sentidos que estavam encobertos pelo fluxo temporal, renovando assim a nossa consciência e interpretação sobre as imagens e sobre os sons.



Fig. 29 – Martin Arnold, *Alone* (1998)

É sobretudo na década de 90, na ressaca da geração do movimento pós-modernista dos anos 70 e 80 que questionou as imagens e as suas autorias, que o *found footage* começa a ter mais credibilidade, e a ser utilizado por muitos artistas e realizadores. É também no início desta década que começam a aparecer as primeiras mostras internacionais e as primeiras investigações e publicações escritas sobre o assunto¹³².

A par de Arnold, outros austríacos incontornáveis na prática do *found footage*

¹³¹ Nuno Rodrigues in “Found-footage”, Catálogo da exposição de Hugo Olim e Pedro Maia - *Pensar a Imagem II*. Porto, Instituto Politécnico do Porto / Galeria Solar, 2008, p. 12.

¹³² Podemos aqui destacar os livros *Found Footage Film* (1992) coordenados por Cecilia Hausheer e Christoph Settele; *Desmontaje: Film, Video / Apropriadón, Reciclaje* (1993) editado por Eugeni Bonet; *Recycled Images, The Art and Politic of Found Footage Film* de William C. Wees; e os ciclos retrospectivos no Stadtkino em Viena (1991); no Festival de Lucerna na Suíça (1991 e 1992), no IVAM de Valência (1993), no Anthology Film Archives em Nova Iorque (1993) ou no festival de Oberhausen na Alemanha (1996).

foram Gustav Deutsch, Peter Tscherkassky e Jürgen Reble¹³³. O primeiro ficou mais conhecido pela série *Film Ist*¹³⁴, um conjunto de filmes dedicados à história do cinema, onde o autor nos propõe, de forma indirecta, uma reflexão profunda sobre o próprio cinema e a sua fenomenologia; não uma reflexão teórica com palavras, mas sim uma reflexão através da condição *sine qua non* do cinema, ou seja, com imagens em movimento. Tscherkassky destacou-se pelos seus filmes experimentais, feitos manualmente, sem câmara e em laboratório, e pela multiplicidade de formatos e temas abordados, enquanto que Reble explorou as diferentes manipulações físico-químicas e biológicas, para provocar uma degradação nas imagens fílmicas gravadas nas películas encontradas, tal como referimos no capítulo anterior.

Outro artista que tem vindo a trabalhar com *metragens encontradas* é Volker Schreiner, um alemão que se dedica quase exclusivamente ao *found footage* videográfico. *Counter* (2004) e *Teaching the Alphabet* (2007) são trabalhos feitos na base da fragmentação de elementos e gestos habituais, na sua maioria planos de pormenor de clichés padronizados pelo cinema comercial, que depois são agrupados, mediante as suas similaridades, para fazerem sentido ou chamar à atenção para determinado detalhe. Em *Counter*, Schreiner realizou uma contagem decrescente a partir do número 266, com números que encontrou em vários filmes, inscritos em portas de hotel, porta-chaves, notas, carros de corrida, matrículas de carros, máquinas registadoras, relógios, blocos de notas, camisolas de jogadores, calendários, etc. No segundo exemplo, *Teaching the Alphabet*, o foco de atenção está nas diferentes letras que constituem o alfabeto. No entanto, o filme não se limita apenas à explanação gráfica das letras escritas mas, também, a imagens de personagens ou situações de filmes conhecidos, que nos remetem para a letra inicial do título/nome em causa, como é o caso das letras “K” de *King Kong* (1933), “L” de *Lassie*, “M” de *Marilyn Monroe* ou “S” de *Shining* (1980). Desta forma subjectiva, Schreiner apela à nossa

¹³³ A estes três nomes, acrescentaríamos o de Virgil Widrich, um realizador austríaco de filmes de animação que, em 2003, realizou o multi-premiado *Fast Film*, um filme feito a partir de imagens impressas e posteriormente dobradas à mão, extraídas de vários filmes conhecidos, que depois foram animadas *frame a frame* com base na técnica do *stop motion*, onde Widrich faz uma homenagem retrospectiva ao cinema, através de uma história onde mistura e combina várias imagens *found footage* lado a lado.

¹³⁴ Esta série de filmes foi dividida em duas partes: a primeira, lançada em 2002, era composta por 12 episódios, divididos em dois grupos (o primeiro, 1-6, dedicado à ciência e ao trabalho de investigação laboratorial importante na descoberta do *medium*; o segundo, 7-12, dedicado à magia, à teatralidade, à emoção e ao entretenimento do cinema); a segunda, finalizada em 2009, chama-se *A Girl and a Gun*, e explora a confrontação dos sexos.

memória cinematográfica. A acompanhar estas imagens, temos sempre a presença de uma voz *off*, em inglês, que marca e pontua o ritmo do vídeo.



Fig. 30 – Vários *frames* do filme *Counter* (2004) de Volker Schreiner

Matthias Müller e Christoph Girardet são outros dois artistas alemães com uma forma similar de trabalho no que diz respeito à catalogação seriada de imagens clichés do cinema. Ambos, em parceria ou individualmente, constroem narrativas baseadas em gestos e planos semelhantes que, depois de montados, parecem fazer parte do mesmo tempo, da mesma realidade, história, cena ou filme. Na compilação deste conjunto de planos análogos (muitos deles retirados de clássicos de Hollywood e de filmes de Alfred Hitchcock) é estabelecida uma comunicação complementar entre as imagens, através dos olhares das personagens, dos diferentes ritmos (pausas, hesitações, fugas), entre outros elementos de acção e *raccord* que asseguram a continuidade à narrativa. *Phoenix Tapes* (1999), *Manual* (2002) e *Play* (2003), todos feitos em parceria, são 3 bons exemplos desta fórmula construtiva de histórias.

Do universo cinematográfico, Hitchcock é, provavelmente, um dos realizadores cuja obra sofreu maior número de apropriações. Existe um lado misterioso em cada *frame*, cena, sequência e em cada filme de Hitchcock. Que o diga Douglas Gordon em *24 Hour Psycho* (1993), que pegou no original *Psycho* (1960) de Hitchcock, filme de 109 minutos, e o estendeu ao limite do total de um dia, ou seja, a 24 horas, um filme que dificilmente será visto, na versão de Gordon, na sua totalidade. E aqui reside um interessante facto: todos nós conhecemos o filme de

Hitchcock, sabemos como começa e como acaba, e quais os seus pontos nevrálgicos, mas poucos conhecem a versão de Gordon, poucos a viram do princípio ao fim. Embora sejam os mesmos planos e as mesmas cenas, ambos apresentam as mesmas imagens de forma diferente. O tempo de Hitchcock é muito diferente do tempo dilatado de Gordon. O segundo das 24 imagens de Hitchcock alterou-se para o segundo constituído por apenas 2 *frames* de Gordon. Todo o ritmo e o dramatismo trabalhado na montagem por Hitchcock é eliminado na versão de Gordon. Do fluxo cadenciado das imagens em movimento passou-se a uma espécie de *slideshow* fotográfico. Gordon, que também eliminou o som, pede ao espectador que se concentre apenas nas imagens, tornando a experiência mais activa, ou seja, obriga o espectador a povoar a imagem, a ir ao seu encontro, em vez de se deixar iludir pela cadência do movimento. Stefano Basilico, que escreveu sobre este filme, comenta o seguinte:

Na apresentação de Gordon da cena do chuveiro, os espectadores podem ver cada golpe da faca, todos os incoerentes planos pormenor do corpo de Leigh, e assim por diante. Aquilo que também percebemos, possivelmente, pela primeira vez, é que a faca toca no corpo dela uma só vez. A capacidade de Hitchcock para controlar a nossa experiência das suas imagens estava dependente do seu controlo do tempo, permitindo-lhe nos convencer de que a faca estava mergulhando repetidamente no corpo de Leigh. (...) O gesto de Gordon expõe todos os cortes de Hitchcock, tornando-os óbvios. O que normalmente está escondido é revelado, incluindo a aparência furtiva da marca registada de Hitchcock, e o que está normalmente evidente fica oculto¹³⁵.

Tudo aquilo que Gordon revela ou omite neste filme deve-se a um dos efeitos mais primários na manipulação cinematográfica: a câmara lenta, o *ralenti*, o *slow motion*.

¹³⁵ “In Gordon’s presentation of the shower scene, viewers can see every knife thrust, every disconnected close-up of Leigh’s body, and so on. What we also perceive, possibly for the first time, is that the knife touches her body only once. Hitchcock’s ability to control our experience of his images was dependent upon his control of time, allowing him to convince us that the knife was plunged repeatedly into Leigh’s body. (...) Gordon’s gesture exposes all of Hitchcock’s cuts, rendering them conspicuous. What is normally hidden is revealed, including Hitchcock’s trademark furtive appearance, and what is normally apparent is concealed”. Stefano Basilico, in *Cut – Film as Found Object in Contemporary Video*. Nova Iorque, Milwaukee Art Museum, 2006, p. 31-32.



Fig. 31 – Douglas Gordon, *24 Hour Psycho* (1993)

O tempo é um dos elementos fundamentais na experiência cinematográfica. Recentemente, Christian Marclay, em *The Clock*¹³⁶ (2010), trabalhou sobre este elemento, num vídeo que também tem 24 horas de duração. Neste vídeo, o tempo é o principal protagonista e o elo de ligação entre as imagens. A partir da montagem de vários filmes, Marclay procurou relógios de todo o tipo e situações que evocassem a passagem do tempo, combinando o tempo imaginário do cinema com o tempo da vida real, sobrepondo-os e sincronizando-os ao minuto. Neste vídeo, que valeu a Marclay o Leão de Ouro para melhor artista na 54ª edição da Bienal de Veneza em 2011, somos obrigados a olhar para o tempo, a percepcioná-lo, a vê-lo materializado em imagens. Enquanto passa em revista uma boa parte da história das imagens em movimento (saltando constantemente entre vários períodos e épocas: das imagens a preto e branco às imagens a cores, dos dramas às comédias, etc.), Marclay vai-nos informando das horas, para que não fiquemos perdidos no tempo.

O cinema é por defeito uma arte baseada no tempo. É o tempo que nos dá a experiência e sem esse tempo experienciado, a memória não existiria. Dentro da mesma temática e estrutura, com realização anterior a *The Clock* de Marclay, temos o vídeo de Christoph Girardet, *60 Seconds (Analog)* (2002). Aqui, o artista alemão cronometra, de forma linear e ao segundo, um minuto de tempo, a partir de vários ponteiros de relógios, na sua maioria relógios de pulso, que foram extraídos de vários

¹³⁶ Ao longo da sua carreira como artista, Christian Marclay recorreu, com alguma frequência, à técnica do *found footage* para trabalhar aspectos relacionados com o som e a imagem. *Telephones* (1995), *Video Quartet* (2002) e *Crossfire* (2007), são algumas das obras que o artista realizou a partir da apropriação e descontextualização de excertos de filmes.

filmes. No total são mostradas 60 imagens em 60 segundos, num movimento que se repete em *loop*, tal como o ponteiro de um relógio.



Fig. 32 – Vários *frames* do vídeo *The Clock* (2010) de Christian Marclay

É com esta última referência que nos aproximamos do fim deste capítulo dedicado ao *found footage*. Embora muitos artistas e filmes tenham ficado por referir, acreditamos que os exemplos mencionados são uma boa base para o entendimento do nosso trabalho, cobrindo, de forma geral, o que de mais importante se fez nesta área artística. Diríamos que esta prática artística cita, recicla, evoca, organiza, compila, cola, desconstrói ou reconstrói não apenas as imagens do cinema, mas também as inúmeras histórias da história do mundo. O *found footage*, como técnica de captação de imagens sem recorrer à câmara de filmar, renovou a gramática e a linguagem do cinema, propondo alternativas ao desenvolvimento do *medium* e expandindo as suas potencialidades. Mais do que uma técnica ou uma categoria, o *found footage* é um laboratório de perspectivas, de pontos de vista, propício a novas estruturas narrativas, novos ensaios filosóficos, novas poesias visuais, novas combinações e reflexões intimamente ligadas à memória e à vida de um mundo que tem tanto de real como de ficção. São novos modos de ver e de sentir as imagens em movimento. Para Tarkovsky, os filmes depois de feitos ganham vida própria, separando-se da alçada do seu autor, tornando-se uma “obra aberta” (como diria Umberto Eco) a múltiplas interpretações e leituras: “uma vez em contacto com a pessoa que o vê, ele [o filme] separa-se do seu autor, começa a viver sua própria vida, sofre alterações de forma e

significado”¹³⁷. A renovação artística faz-se através de novas perspectivas interpretativas, onde o passado é uma influência que automaticamente se vai auto-regenerando nos contextos da contemporaneidade.

Actualmente o *found footage* é uma prática recorrente na cultura contemporânea, muito devido ao digital, à facilidade de acesso às imagens e à quantidade de informação vídeo/cinematográfica disponível na Internet, na TV¹³⁸, em VHS, DVD ou noutros suportes, podendo ser visto um pouco por todo o lado, nomeadamente em filmes comerciais, documentários, filmes experimentais, *video-clips*, publicidade, *live cinema*, etc., servindo tanto para ilustrar, como para criticar, criar ou reflectir. Certamente que, com esta gigantesca produção audiovisual, muitas imagens ficarão esquecidas, perdidas em arquivos privados, públicos, pessoais ou colectivos. Estes repositórios de imagens são, como referiu George Kubler, uma mina por explorar: “a história da arte é como que uma vasta obra de exploração mineira, com inúmeros poços, a maior parte dos quais fechados desde há muito. Cada artista trabalha no escuro, guiado apenas pelos túneis e pelos poços anteriormente explorados, seguindo o filão e esperando descobrir um veio rico em minério, receando que o filão acabe amanhã”¹³⁹. É nesta contínua *exploração* em busca do (des)conhecido, através de processos de reciclagem de imagens em segunda mão, que os artistas procurarão dar sentido às memórias emprestadas, revelando o lado mais obtuso das imagens filmicas.

¹³⁷ “Once in contact with the individual who see it, it separates from its author, starts to live its own life, undergoes changes of form and meaning”. Andrey Tarkovsky, *Sculpting in Time*. Austin, University of Texas Press, 2003, p. 118.

¹³⁸ Exemplo de alguns vídeos feitos no movimento Fluxus ou o trabalho de Omer Fast, *CNN Concatenated* (2002).

¹³⁹ George Kubler, *A Forma do Tempo*. Lisboa, Vega, 2004, p. 169.

2.3 – As (as)sincronias audiovisuais na arte cinematográfica

*Aquilo que ouvimos, em suma, é aquilo
que não tivemos tempo de ver.*¹⁴⁰

*O que ouvimos do ecrã não é uma imagem do som
mas o som em si (...). Os sons não têm imagens.*¹⁴¹

Se olharmos para a forma como o som e as imagens estão gravados numa película cinematográfica, verificamos que o som sempre se localizou na margem das imagens, nos seus limites. O cinema surgiu por causa das imagens, da necessidade de reproduzir o movimento humano, não por causa do som. Contudo, os cineastas começaram, bem cedo, a sentir a falta do som na reprodução das imagens em movimento, não só para uma experiência cinematográfica mais completa e envolvente como, também, para abafar os murmúrios de excitação dos espectadores e o ruído do projectador em funcionamento (nesta altura o projectador ainda não se encontrava isolado numa sala específica para a projecção). Por forma a atenuar estes ruídos, os filmes mudos começaram a ser sonorizados, acompanhados ao vivo pelo som do piano ou por pequenas orquestras. Gabriele Jutz comenta que houve quem chegasse a contratar actores para que, ao vivo e por detrás da tela, dessem vida aos diálogos, acompanhando aquilo que as personagens projectadas no ecrã diziam em silêncio¹⁴². Jutz acrescenta, também, que muitas vezes a audiência foi convidada a cantar em uníssono para a banda sonora, acompanhando as letras de canções propositadamente projectadas na tela¹⁴³. Ainda que de uma forma pouco integrada com as imagens, o som começava a enriquecer os filmes e as suas histórias. No entanto, continuava a ser um elemento adicional às imagens, um elemento externo que tentava preencher um

¹⁴⁰ Michel Chion, *A Audiovisão – Som e Imagem no Cinema*. Edições Texto & Grafia, Lisboa, 2011, p. 53.

¹⁴¹ “What we hear from the screen is not an image of the sound but the sound itself (...). Sounds have no images”. Béla Balázs, *Theory of the Film*. Denis Dobson, London, 1952, p. 216.

¹⁴² Informações retiradas do texto *Not Married – Image-Sound Relations in Avant-gard Film*, publicado no livro *See This Sound – Promises in Sound and Vision*. Lentos, Linz, 2009, p. 76.

¹⁴³ Ibidem.

espaço vazio provocado pela mudez das imagens. Lentamente, as imagens iam pedindo acompanhamento sonoro.

A união audiovisual, mais do que uma relação síncrona, trouxe ao cinema um campo mais aprofundado de significações, interpretações e novas formas de contar histórias, que já não passavam apenas pelas explicações através de intertítulos ou pela esforçada mímica dos actores. As imagens começaram a falar por si, e mesmo quando estas imagens não existiam, o som *falava* por elas.

As primeiras tentativas de sincronização de som com imagem partiram de William K. L. Dickson, um colaborador de Thomas Edison, que sonhava combinar as duas tecnologias inventadas pelo seu chefe, o fonógrafo e o cinetoscópio, num único aparelho capaz de gravar e reproduzir som e imagem, o cinetofone (*Kinetophone*). *Dickson Experimental Sound Film*, título com que esta experiência ficou conhecida, sendo o resultado de uma tentativa de gravar em simultâneo som e imagem, protagonizada pelo próprio Dickson, por volta de 1895. Enquanto as imagens eram registadas numa película, o som era inscrito num cilindro rotativo através do fonógrafo. Nesta experiência, com a duração de 17 segundos, podemos ver dois homens a dançar ao som do violino de Dickson, enquanto este toca de frente para o funil cónico de um fonógrafo como se de um microfone se tratasse. Devido às complexidades técnicas de execução, esta experiência acabou por resultar apenas num acto isolado sem qualquer repercussão e tanto Edison como Dickson abandonaram as investigações.

Antes da experiência de Dickson, já Georges Demeny tentara criar uma ilusão audiovisual através dos seus *Talking Photographs* (1892). Embora silenciosos, estes *retratos falantes*, projectados pelo seu *phonoscope*, pretendiam ser, segundo Mark Ulano, uma ajuda para ensinar os surdos a falar¹⁴⁴. O *phonoscope*, mais tarde denominado *bioscope* por motivos comerciais, projectava sequencialmente retratos que sintetizavam o movimento dos lábios das pessoas fotografadas. Segundo André Bazin, já o pioneiro fotógrafo Félix Nadar, em 1887, tinha em mente um sistema que registasse, simultaneamente, a imagem e o som das pessoas a falar: “Nadar que, pouco tempo antes de realizar a primeira reportagem fotográfica sobre Chevreul, dizia: «O meu sonho é ver a fotografia registar as atitudes e as alterações da

¹⁴⁴ Mark Ulano, “Moving Pictures That Talk – The Early History of Film Sound”. Disponível no seguinte endereço electrónico: <http://filmsound.org/ulano/talkies2.htm> (consultado a 28 de Dezembro de 2013).

fisionomia de um orador à medida que o fonógrafo vai registando as suas palavras»¹⁴⁵.

O sonho de Nadar levou cerca de quarenta anos a ser concretizado. *The Jazz Singer* (1927), realizado por Alan Crosland, foi o primeiro filme a ser exibido através de um sistema analógico de som síncrono. Embora este filme fosse uma mistura de filme mudo (com utilização de intertítulos) com filme falado e cantado, a sua estreia marcou uma revolução completa no cinema comercial, tanto a nível técnico como a nível formal e material: as salas tiveram que ser reformuladas acusticamente, os actores tiveram que começar a trabalhar a voz e os seus movimentos (passou-se a ouvir não apenas as palavras ditas pelos actores como também o som das suas acções), e a velocidade da projecção, que antes do som variava de filme para filme, teve que ser padronizada para as 24 imagens por segundo. O sistema utilizado por Crosland e pela Warner Bros para dar voz ao protagonista Al Jolson, em *The Jazz Singer*, foi o *Vitaphone*¹⁴⁶. Neste sistema, o som era gravado à parte, num disco e, posteriormente, sincronizado com as imagens durante a projecção. O *sound-on-disc* da *Vitaphone* não era um sistema muito fiável, pois os discos além de não permitirem uma sincronização perfeita ao longo do tempo do filme, riscavam-se e partiam-se com muita facilidade.

Se a relação entre o som e a imagem motivava, entre os finais do século XIX e as primeiras décadas do século XX, um grande interesse por parte dos cineastas e dos técnicos de cinema, outros, porém, não viram a chegada do som como algo benéfico. Exemplo disso são as ponderações dos cineastas russos Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov expostas no manifesto *Statement on Sound*, escrito em 1928, onde criticavam negativamente as potencialidades do som na experiência cinematográfica. Na altura, estes três cineastas estavam mais preocupados com a montagem e em trabalhar as imagens nas suas mais variadas interrelações do que numa sincronização audiovisual. Para eles o áudio tinha uma importância secundária, pois o cinema era feito de imagens em movimento e não da conexão entre as imagens e o som. No entanto, a existir, deveria ser de forma *contrapontual*, ou seja, numa ligação ou num relacionamento equilibrado entre som e imagem, sem haver uma

¹⁴⁵ André Bazin, *O Que é o Cinema?*. Livros Horizonte, Lisboa, 1992, p. 26-27.

¹⁴⁶ Este sistema foi utilizado pela primeira vez em 1926, na projecção do filme *Don Juan*, que tal como *The Jazz Singer*, também fora produzido pela Warner Bros e realizado por Alan Crosland. Ao contrário de *The Jazz Singer*, o filme *Don Juan* só tinha sincronização de música e não de diálogos.

obsessão técnica pela sincronização entre ambos os sentidos, tentando-se assim potencializar a capacidade do significante:

O som, tratado como um novo elemento da montagem (como um factor divorciado da imagem visual), inevitavelmente introduzirá novos meios de enorme poder para a expressão e solução das mais complicadas tarefas que agora nos pressionam ante a impossibilidade de superá-los através de um método cinematográfico imperfeito, que só trabalha com imagens visuais. O MÉTODO POLIFÓNICO de construir o cinema sonoro não apenas não enfraquecerá o CINEMA INTERNACIONAL, mas fará com que seu significado tenha um poder sem precedentes e alcance a perfeição cultural¹⁴⁷.

Com este manifesto os cineastas russos receavam que a inclusão do som fosse desviar a atenção da essência do cinema, ou seja, das imagens em movimento. Eles pretendiam proteger as imagens e todos os avanços narrativos por si explorados. O som, a existir, devia ser para auxiliar, enriquecer e questionar as imagens e não para se sobrepor a elas.

Até ao sucesso do *Vitaphone*, muitas foram as experiências, os dispositivos e os sistemas experimentados. Entre vários, destacamos o *chronophone* (1902) do francês Léon Gaumont, o *biophon* (1903) do alemão Oskar Messter (ambos sistemas *sound-on-disc*), as primeiras experiências de gravação de som por meios fotográficos do francês Eugène Lauste, os sistemas *sound-on-film Tri-Ergon* (1919) do colectivo alemão composto por Josef Engl, Hans Vogt e Joseph Massolle, o *phonofilm* (1919) do inventor americano Le De Forest e, ainda, o *Movietone* (1925) de Theodore Case. A solução mais barata, estável e fiável de sincronização acabou por passar pelos sistemas *sound-on-film*. Tratava-se de um método de gravação óptica de som que permitia ter áudio e imagem na mesma película, simultaneamente, lado a lado. Essencialmente, o processo consistia em transformar as ondas sonoras em impulsos eléctricos que, depois de serem gravados na película, davam origem a um registo gráfico com padrões lumínicos a preto e branco. Neste sentido, a luz ganha uma especial importância, sendo, não apenas a condição *sine qua non* para a formulação das imagens, como também uma condição para o som, pois, é a partir da luz, que as imagens e os sons se dão a ver e a ouvir. Na película, tudo o que é escrito, imagens ou sons, está gravado sob forma de imagem. É através da luz que essas imagens e sons serão lidos. Segundo Arlindo Machado, o som óptico “é uma tecnologia

¹⁴⁷ Do manifesto assinado por Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov, traduzido por Teresa Ottoni, in *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002, p. 226-227.

genuinamente cinematográfica, pois se trata de uma interpretação do som em termos de densidade e variação luminosa, de modo a permitir que ele possa ser *fotografado* e lido por meio de projecção.”¹⁴⁸ Como Machado aponta, a gravação do som na película é feita em determinados padrões a preto e branco. Quando iluminados, na reprodução, uma célula fotoelétrica fará a leitura e a correspondente conversão dos diferentes padrões a preto e branco em impulsos eléctricos que, depois de amplificados, tornar-se-ão ondas sonoras que poderão ser escutadas através de colunas/altifalantes.

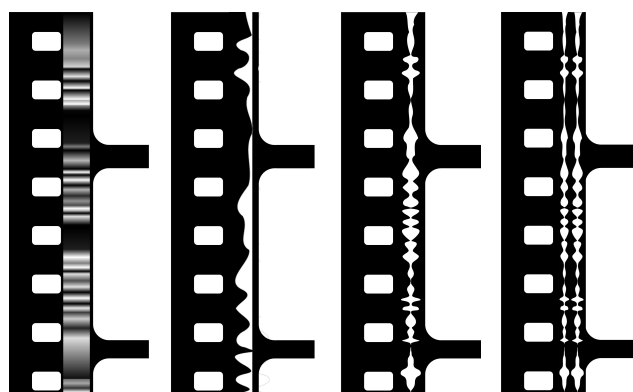


Fig. 33 – Quatro diferentes formas/padrões de gravação do som óptico na película cinematográfica

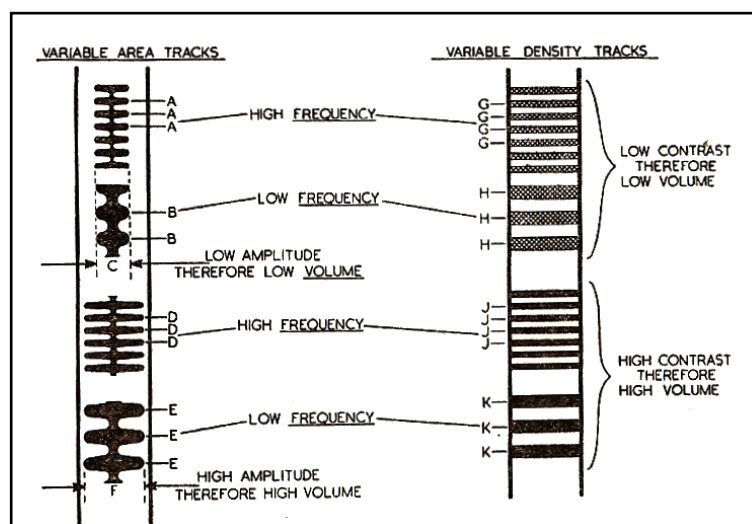


Fig. 34 – Diferenças entre som analógico gravado em área variável e densidade variável

Comercialmente, o som óptico gravado na película assumiu, ao longo do tempo, várias formas e configurações. Desde a forma em *código de barras*, ou seja,

¹⁴⁸ Arlindo Machado, *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997, p. 151.

em densidade variada numa escala de cinza, até à forma de onda, protagonizada por um registo em área variável de preto e branco. Adicionalmente, o som pode ser gravado em mono (apenas um canal) ou estéreo (em dois canais). De referir, ainda, que o sistema de gravação óptico do som na película cinematográfica obrigou a uma divisão da mesma em duas zonas completamente distintas: uma pista para o som e outra para a imagem. O som ficou posicionado na faixa lateral, junto das zonas de perfuração da película, enquanto que as imagens continuaram a ocupar o espaço central. Destas duas pistas onde se inscrevem as informações audiovisuais, apenas a pista das imagens é visível através da projecção. A outra, a pista sonora, mantém-se sempre omissa, fora do campo de visão, escondida entre os mecanismos que fazem rodar a película no projector cinematográfico.

Actualmente, tenta-se tirar o máximo partido da tecnologia de gravação e reprodução sonora para envolver o espectador nas imagens. Desde os anos 90 do século XX que os filmes comerciais passaram a ter outros sistemas de som, para além do analógico sistema óptico, gravados nas bandas laterais da película. A zona periférica destinada à inscrição e alojamento do som, embora estreita e limitada, passou a ser subdividida em quatro outras pistas completamente distintas. Estas quatro pistas correspondem a quatro diferentes sistemas de reprodução sonora: o SDDS (*Sony Dynamic Digital Sound*), o DD (*Dolby Digital*), o DTS (*Digital Theater Systems*) *Time-Code* e o som óptico.

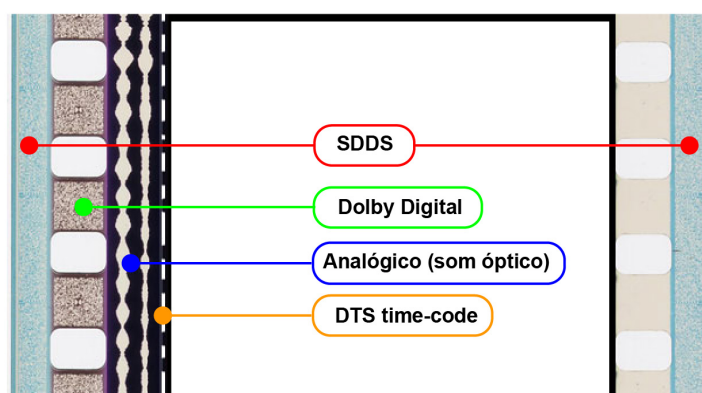


Fig. 35 – Diferentes tipos de gravação de som na película 35mm

As primeiras três pistas referem-se a informações digitais, enquanto que a última diz respeito ao clássico sistema de gravação analógica. A qualidade do som (na

gravação e reprodução) foi evoluindo ao ritmo da evolução da tecnologia, principalmente no início dos anos 90, com o advento do digital. Entre os vários avanços ocorridos, destacamos a possibilidade de trabalhar o som em multipistas¹⁴⁹ para criar efeitos mais envolventes (*surround*) e o aumento qualitativo nas técnicas de redução de ruído (principalmente do ruído de fundo) aquando da sua reprodução. Muitos destes avanços devem-se aos esforços de empresas como a Dolby, a Sony e a DTS. Neste sentido, o SDDS e o DD são sistemas de codificação binária que seguem os mesmos princípios funcionais, ou seja, são codificações digitais do som em micro pontos opticamente gravados nas laterais da película. Enquanto que o DD é gravado apenas entre os furos da película, o SDDS posiciona-se em ambos os bordos do filme. Estas informações digitais serão depois lidas por uma luz que enviará os dados para um processador (aparelho específico para cada sistema), que fará a leitura, a decodificação e a amplificação do sinal digital directamente para as colunas da sala de cinema. Noutro sentido, o DTS é um sistema que, de certa forma, recupera o método utilizado pelo *Vitaphone (sound-on-disc)*, pois trata-se de um sistema que funciona através de um código de tempo (*timecode*) gravado na lateral da película (entre o som analógico e a imagem), que depois fará o sincronismo com um CD-ROM, instalado à parte, onde ficará gravado o som com qualidade digital. No caso de falhas ou erros de leitura provocados pelo desgaste da película, em qualquer um dos referidos sistemas, o som óptico analógico assegurará a continuidade sonora, não havendo, portanto, quebras na continuidade do som reproduzido. Embora seja um sistema com quase um século, o som óptico continua a ser o sistema mais fiável, estando obrigatoriamente presente em todas as películas filmicas.

Sendo que o som óptico é registado na película cinematográfica através de padrões imagéticos em escala de cinza ou a preto e branco, isto significa que qualquer forma imagética que passe na zona de leitura óptica pode ser convertida em som. De acordo com esta lógica, nós próprios também podemos criar, compor e sintetizar sons a partir de imagens. Foi exactamente com isto em mente que artistas como Oskar Fischinger, Rudolf Pfenninger, Norman McLaren, Arseny Abraamov, Richard Reeves ou Guy Sherwin começaram a produzir sons a partir das suas próprias imagens, pintando, desenhando, fotografando cartões a preto e branco ou riscando directamente

¹⁴⁹ O trabalho sonoro em multipistas veio expandir os horizontes e as potencialidades sonoras nos filmes. Os realizadores começaram a pensar no papel envolvente e sofisticado que o som poderia dar aos filmes. *The Conversation* (1974) de Francis Ford Coppola, e *Nashville* (1975) de Robert Altman, são dois dos primeiros trabalhos em multi-pistas.

na película. Estas diferentes técnicas de criar e sintetizar sons na película de celulóide deram mais autonomia aos artistas, no sentido em que ficaram mais libertos das limitações de uma prática instrumental ou da técnica sonora, conseguindo criar e controlar com maior acuidade os seus próprios materiais sonoros.

O alemão Oskar Fischinger foi um dos pioneiros na composição de música usando as tintas e as mais puras formas geométricas. *Ornament Sound* (1932) é o resultado dessa investigação. Trata-se de um filme experimental, onde as normais ondas sonoras gravadas na faixa óptica da película são substituídas pelos mais diferentes tipos de imagens gráficas a preto e branco. Fischinger não só descobriu uma nova forma de compor música, como também potenciou a criação de novos sons sintéticos e novas relações entre as imagens e os sons. O processo era muito simples: pintava cartões com diferentes formas geométricas que, depois de prontas, eram fotografadas directamente para a película cinematográfica.



Fig. 36 – Algumas das bandas sonoras criadas por Oskar Fischinger usadas no filme *Sounding Ornaments*

Este método de criar som a partir de imagens desenhadas manualmente (sons gráficos) foi também explorado por Rudolf Pfenninger, em *Tönende Handschrift 1: das Wunder des gezeichneten Tones* (1932), e pelo mestre da animação Norman McLaren, em filmes como *Loops* (1940), *Dots* (1948) e *Synchromy* (1971). Todo este processo de criação sonora directamente na película, foi documentado por McLaren em *Pen Point Percussion* (1951). Neste filme, ele mostra-nos como podemos produzir

um espectro alargado de sons e controlar o volume, o timbre e o tom (*pitch*), desenhando na película diferentes formas com o pincel. Fundamentalmente, McLaren segue o mesmo princípio das ondas sonoras, ou seja, quanto mais amplitude tiver a onda, mais alto será o som; quanto maior for o comprimento da onda, mais grave será o som (um comprimento de onda curto produz um som mais agudo); uma onda com uma forma mais sinusoidal provoca um som com um timbre mais suave, enquanto que uma onda quadrada traduz-se num som com um timbre mais áspero. Dito de outra forma: o volume é controlado com a altura da figura desenhada (quanto maior, mais alto será o som); o timbre é originado pela forma do desenho (mais redonda = som mais suave, mais rectilínea = som mais duro); o tom é dado pela distância entre as marcações (mais afastadas = som grave, mais juntas = som agudo). Prosseguindo as investigações de forma metódica, McLaren, produziu um conjunto de cartões gráficos (os *Card Method of Optical Animated Sound*), onde fez a correspondência visual das diferentes notas musicais numa escala de densidade variada a preto e branco¹⁵⁰. Através deste método, o animador escocês podia compor e transcrever temas a partir de uma pauta musical, bastando-lhe apenas fotografar, em conformidade, os diferentes cartões directamente para a banda sonora da película. Foi a partir desta técnica que criou a banda sonora de filmes como *Neighbours* (1952), *Two Bagatelles* (1953), *Opus 3* (1967), ou *Synchromy*. Desta forma manual, o sincronismo entre o som e a imagem era feito com maior acuidade e controlo.

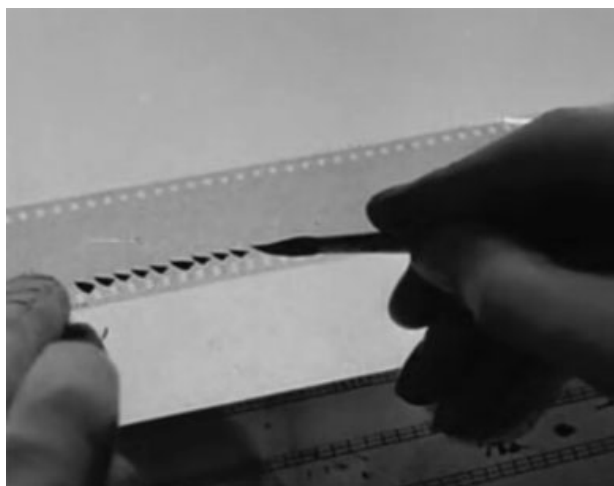


Fig. 37 – Norman McLaren desenhando o som na película em *Pen Point Percussion*

¹⁵⁰ O processo foi descrito por McLaren num documento datado de 1952, disponível no seguinte endereço electrónico: http://www3.nfb.ca/photogallery/archives_mclaren/notech/NT31EN.pdf (consultado a 28 de Abril de 2012)

Richard Reeves, um cineasta canadiano que vem realizando filmes de animação desde o início dos anos 90, foi influenciado pelo trabalho de McLaren, especialmente pelo filme *Begone Dull Care* (1949). Reeves cria as imagens e os sons directamente na película cinematográfica, produzindo complexos filmes animados com extrema sincronização e relação audiovisual. Em *Zig Zag* (1993), *Linear Dreams* (1997), *Sea Song* (1999), ou *1:1* (2001), ouvimos aquilo que vemos e vice-versa. Esta correspondência audiovisual está assente naquilo que Michel Chion definiu como *síncrise*, ou seja, uma derivada da combinação entre as palavras *sincronismo* e *síntese*. Segundo Chion: “a síncrise é a soldadura irresistível e espontânea que se produz entre um fenómeno sonoro e um fenómeno visual pontual quando estes ocorrem ao mesmo tempo, isto independentemente de qualquer lógica”¹⁵¹. A união entre os sons e as imagens não precisa de ser realista na sua relação de causa-efeito, ou seja, a imagem de um estalar de dedos pode ser perfeitamente sonorizada com o som do disparo de uma pistola, desde que se sinta que esse som esteja em conformidade com a correspondência do efeito visual. Neste sentido, podemos relacionar e sincronizar qualquer som com qualquer imagem (e vice versa) que nada tenham a ver entre si, desde que a percepção das duas matérias audiovisuais funcionem como um todo, em unidade.

A manipulação directa na banda de som óptico é, sem qualquer dúvida, uma das formas de criar uma *síncrise* audiovisual mais apurada e controlada. Estas técnicas de intervenção na banda sonora, realizadas por Fischinger, Pfenninger, McLaren ou Reeves, permitiram-lhes sintetizar não só novos sons, como também sincronizá-los com as imagens. Estas práticas parecem vir ao encontro das ideias de László Moholy-Nagy que afirmou o seguinte:

Só o uso inter-ligado da visão e do som enquanto componentes mutuamente inter-dependentes de uma entidade propositada, pode resultar num enriquecimento qualitativo ou conduzir a um modo de expressão inteiramente novo... Para desenvolver as possibilidades criativas do filme sonoro, tem de se dominar o alfabeto acústico da escrita sonora; dito de outra forma, temos de aprender a escrever sequências acústicas na banda de som sem ter de gravar som real. O compositor para película tem de ser capaz de comparar música a partir de um contraponto a valores

¹⁵¹ Michel Chion, *A Audiovisão – Som e Imagem no Cinema*. Edições Texto & Grafia, Lisboa, 2011, p. 54.

sonoros inauditos ou mesmo não existentes, meramente através da notação óptico-acústica¹⁵².

Encontramos semelhantes afinidades no trabalho do inglês Guy Sherwin, um cineasta que tem vindo a explorar, desde o início dos anos 70, as potencialidades da sincronização e sinestesia do som óptico. No DVD *Optical sound films 1971-2007* este artista reúne mais de dezasseis trabalhos exploratórios, filmes feitos com e sem câmara, que reflectem sobre a estreita relação entre o som e a imagem. *Phase Loop* (1971), *Sound Shapes* (1972) e *Cycles* (1972-77) são alguns dos filmes feitos sem recurso a qualquer máquina, onde Sherwin interveio directamente no material filmico (riscando, colando e furando) para produzir tudo aquilo que se vê e que se ouve. Se em *Sound Shapes* existe a uma sincronização ritmada e a correspondência directa de um som para cada uma das quatro formas geométricas apresentadas (círculo, triângulo, losango e rectângulo), nos outros dois filmes, ele explora mais a (as)sincronia de um intermitente ritmo visual e sonoro. Noutros filmes como *Newsprint* (1972), *Soundtrack* (1977), *Musical Stairs* (1977), *Railings* (1977) e *Night Train* (1979), Sherwin experimentou uma relação audiovisual de consequência directa, em que o som produzido resulta da gravação de imagens fotográficas com a câmara de filmar de 16mm. Nestes filmes, todos a preto e branco, o som resulta daquilo que é filmado, ou seja, tiras de jornais, carris de comboios, escadas, balaústres de ferro, traços e arrastos lumínicos. Lado a lado, as matérias audiovisuais apoiam-se mutuamente, equivalendo-se de forma abstracta ao ritmo da montagem.

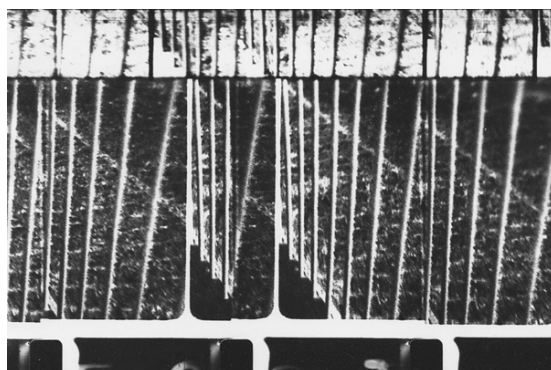


Fig. 38 – Guy Sherwin, *Musical Stairs* (1977)

¹⁵² Citação retirada da brochura relativa ao programa de cinema *Ouvir: Ver*, organizado pela Culturgest, em Lisboa, entre os dias 1 e 6 de Abril de 2009, p. 23-24. Do original: László Moholy-Nagy, in *Vision in Motion* (1947), p. 277.

Em 2007, Sherwin realizou *Optical Sound*, um filme feito a partir do registo analógico da voz do artista (que diz o título do filme) materializado num gráfico de ondas sonoras. Durante um minuto, tempo de duração do filme, o som passa para o lugar das imagens: vê-se aquilo que à partida estaria omissa na banda sonora.

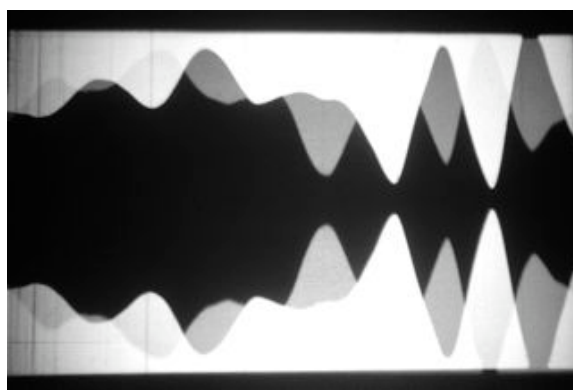


Fig. 39 – Ute Aurand, *Paul Celan liest* (1985)

Podemos encontrar algumas semelhanças conceptuais de *Optical Sound*, no filme *Paul Celan Liest* (1985), do alemão Ute Aurand. Nos anos 80 do século XX, Aurand teve acesso a uma gravação áudio do poeta romeno Paul Celan, onde este declamava alguns dos seus poemas. Ao ouvir esta gravação, ficou impressionado com a entoação e o tom de voz que Celan dava às palavras e decidiu fazer um filme com base nesse material. Sem ideias para a parte visual, resolveu transferir o som da gravação áudio para uma película cinematográfica e regravar, de seguida, o resultado imagético desse espectro gráfico. *Paul Celan Liest* é o resultado de três poemas declamados por Celan onde tudo aquilo que fora dito pelo poeta passou a ser visualizado. Desta forma, Aurand deu visibilidade às palavras de Celan, tornando o som óptico, que normalmente está escondido da projecção, visível no ecrã.

Tal como Ute Aurand e Guy Sherwin, Barry Spinello também estabeleceu uma relação gráfica e directa entre o som e a imagem, em filmes como *Soundtrack* (1969) e *Six Loops Paintings* (1970). No primeiro filme, Spinello utilizou tinta para pintar e desenhar formas audio-visuais directamente numa película transparente,

enquanto que no segundo, utilizou material plástico autocolante para criar diferentes texturas e padrões que, por sua vez, produziam diferentes sons e imagens.



Fig. 40 – Frames da película de Lis Rhodes, *Light Music*

Outra artista a explorar as potencialidades do som óptico foi a inglesa Lis Rhodes, através da instalação audiovisual para dois ecrãs, *Light Music* (1975). Composto apenas por barras horizontais a preto e branco, este trabalho aborda a relação da imagem e do som e a sua articulação em termos de espaço (frequência), espessura (amplitude), cor e densidade (tons). Segundo Rhodes:

O filme não está completo como uma totalidade; ele poderia muito bem ser diferente e ainda atingir o seu objectivo de explorar as possibilidades do som ótico. É tanto sobre o som como é sobre a imagem; a sua relação está necessariamente dependente pois é a pista sonora óptica que 'faz' a música. É a própria máquina que impõe esta relação. Do início ao fim a imagem toda é composta por linhas rectas. Não precisava de ter sido¹⁵³.

Em *Light Music*, o som é uma consequência directa das imagens, ou seja, o som advém do resultado das barras horizontais que formam as imagens. Podemos

¹⁵³ “The film is not complete as a totality; it could well be different and still achieve its purpose of exploring the possibilities of optical sound. It is as much about sound as it is about image; their relationship is necessarily dependent as the optical soundtrack ‘makes’ the music. It is the machinery itself which imposes this relationship. The image throughout is composed of straight lines. It need not have been”. Citação de Lis Rhodes disponível no seguinte endereço electrónico: <http://2010.sonicacts.com/programme/thursday/lis-rhodes-light-music/> (consultado a 30 de Abril de 2012), originalmente publicado no catálogo *A Perspective on English Avant-Garde Film*, em 1978.

dizer que existe aqui uma íntima correspondência e sincronismo, em que as imagens e os sons acabam por se influenciar mutuamente.

Conhecem-se, também, diversos trabalhos cujo objectivo passava por dessincronizar as imagens do som (ou vice-versa), provocando os sentidos dos espectadores. *Nostalgia* (1971) de Hollis Frampton, *Up and Out* (1998) de Christian Marclay e *All That Rises* (2007) de Daïchi Saïto são alguns bons exemplos dessa ruptura síncrona. Em *Nostalgia* o autor joga intencionalmente com a não relação som-imagem. Neste filme, Frampton comenta uma série de fotografias da sua autoria. Vemos uma imagem e ouvimos uma história que, à partida, pensamos ser da imagem que vemos, mas facilmente descobrimos que os seus comentários nada têm que ver com a imagem visualizada. As histórias que ouvimos são uma descrição por antecipação da imagem seguinte. A *voz-off* está desfasada em relação às imagens e vice-versa. Como não existe qualquer relação entre o que estamos a ver e a ouvir, gera-se, de certa forma, um pequeno conflito mental. No filme de Frampton, ao contrário do que acontece na natureza com os relâmpagos, o som antecipa-se às imagens. Esta descrição antecipada das imagens leva-nos a criar mentalmente a nossa própria imagem, leva-nos a imaginar. No decurso do filme, as imagens vão sendo lentamente queimadas, esfumando-se em cinzas, ficando apenas algumas reminiscências daquilo que foi.

Já em *Up and Out*, Christian Marclay junta as imagens do filme *Blow Up* (1966), de Michelangelo Antonioni, com a banda sonora do filme de Brian De Palma, *Blow Out* (1981). Em ambos os filmes existe uma história de investigação de um assassinato. Ao sobrepor, num só filme, o som e as imagens de dois filmes diferentes, Marclay cria um desfasamento entre aquilo que vemos e ouvimos, desafiando, ao mesmo tempo, a nossa interpretação numa procura aleatória de novas relações e complementaridades audiovisuais.

De forma diferente, o filme experimental *All That Rises* de Daïchi Saïto cria uma estranha ruptura entre o som e a imagem. Ambas as matérias audiovisuais parecem andar a ritmos e tempos diferentes. Só de vez em quando é que se encontram no espaço temporal. Existe uma tentativa de compensar os sons, que por vezes aparecem no vazio das imagens, com as imagens, que por vezes aparecem em silêncio. Saïto tenta assim equilibrar, de forma faseada, aquilo que se vê e se ouve, procurando uma equivalência rítmica (acentuada na cadência das imagens), representativa do som experimental saído do violino de Malcolm Goldstein.

Os exemplos referidos são reveladores de que a relação som-imagem não tem obrigatoriamente que ser síncrona e de estar constantemente em *síncrise*. Estes sons, dos quais não temos qualquer referência visual que estão fora do nosso campo de visão, foram designados *acusmáticos*¹⁵⁴ pelo compositor francês Pierre Schaeffer. Chion diz-nos que o telefone, a rádio ou o disco de vinil são *media acusmáticos* porque transmitem sons sem nos mostrarem as imagens dos seus emissores. Este autor acrescenta, também, que as aparições sonoras nos filmes podem ocorrer de duas formas: pela associação directa de um som a uma imagem específica (sempre que se ouvir esse som iremos relacionar a essa imagem), e pela omissão do som referente às imagens (primeiro torna-se *acusmático* e só depois é visualizado, mantendo desta forma algum mistério sobre a sua origem).

Um bom exemplo de um filme *acusmático* é *Wochenende* (1930) de Walter Ruttmann. Neste filme sonoro experimental o destaque vai para o som e não para as imagens. *Wochenende* foi um trabalho encomendado pela *Berlin Radio Hour*, em 1928, e foi composto por uma colagem de vários fragmentos sonoros gravados numa película cinematográfica de 35mm, através do processo *Tri-Ergon*. Ruttmann, neste filme, utilizou a película, não como um suporte para imagens, mas sim como um suporte para gravação de sons. Arlindo Machado refere que

A obra de Ruttmann é antes de mais nada uma composição sonora concebida especialmente para a audição em sala escura, uma obra, portanto, em que as condições psicológicas do ambiente cinematográfico foram levadas em consideração. Além disso *Wochenende* é também uma peça concebida para registo óptico. O som óptico, não o esqueçamos, é uma tecnologia genuinamente cinematográfica, pois trata-se de uma interpretação do som em termos de densidade e variação luminosa, de modo a permitir que ele possa ser *fotografado* e lido por meio de *projecção*¹⁵⁵.

Neste caso, é a luz que vai tornar a imagem da banda óptica audível, ou seja, ouvem-se as imagens do som a partir do que está gravado na película, não se vendo nenhuma imagem das imagens, uma vez que, nenhuma imagem está gravada na banda das imagens. A zona da projecção (o ecrã), é povoada pelo vazio de uma projecção sem imagens.

João César Monteiro também realizou uma experiência semelhante em *Branca de Neve* (2000). Neste filme, Monteiro potencia as qualidades sonoras deixando, na

¹⁵⁴ Ver mais em *A Audiovisão – Som e Imagem no Cinema*. Edições Texto & Grafia, Lisboa, 2011, p. 61.

¹⁵⁵ Arlindo Machado, *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997, p. 151.

penumbra e na omissão, grande parte das imagens filmicas. Ambos os cineastas refutam a imagem e privilegiam o som. Ao ignorarem qualquer registo de imagem ou de movimento, estes filmes cegos provocam e desafiam os espectadores, assim como todo o conceito inerente à experiência cinematográfica. Dificilmente alguém irá a um cinema para não ver imagens pois são as imagens e a sua ilusão de movimento que fazem a experiência cinematográfica. Desde a descoberta do cinematógrafo que a essência do cinema está nas imagens e não nos sons que as acompanham: “é a tela que emoldura a atenção do espectador e o som deve necessariamente passar por esse crivo, se quer ter algum papel a desempenhar no cinema”¹⁵⁶. Essa moldura pode, também, ser encontrada nos filmes *Hurlements en Faveur de Sade* (1952) de Guy Debord e *Blue* (1993) realizado por Derek Jarman. O filme de Derek Jarman faz jus ao seu título, pois trata-se, apenas, da projecção da cor azul. Durante 79 minutos, a tela pinta-se desta cor, delimitando uma moldura que reflecte e preenche a sala no mesmo tom, enquanto uma voz nos vai relatando uma história. *Hurlements en Faveur de Sade*, a única obra cinematográfica de Guy Debord, é um filme que se apresenta ora com o branco da luz projectada (lembremo-nos da série fotográfica *Theaters* de Hiroshi Sugimoto), ora em total escuridão como nos filmes de Ruttmann e Monteiro. Quando a tela é iluminada, ouvimos som, a voz de várias pessoas que isoladamente vão declamando, em ritmo lento, excertos de vários textos que nos remetem para imagens (que não vemos, mas que imaginamos). Aqui, a ausência de luz é também sinónimo de ausência de som, de pausas, de silêncio.

Em qualquer uma destas quatro últimas obras referidas, que muitos podem considerar como anti-filmes, projecta-se uma experiência sensorial e espacial que vai para além daquilo que se ouve e daquilo que não se vê. O ecrã apresenta-se como uma superfície opaca de informação, reduzida a um conjunto vazio de elementos, que Deleuze define como *rarefeito*¹⁵⁷. Quando na sala se projecta a *rarefacção* do negro ou do vazio das não-imagens, suspende-se em simultâneo o tempo e entramos num estado (in)consciente de alerta, de desorientação, resultante da falta de referências visuais e espaciais. Em total escuridão, a tendência é sempre tentar imaginar aquilo que se ouve, isto é, materializar em imagens, no nosso pensamento, toda a experiência auditiva.

¹⁵⁶ Ibidem, p. 150.

¹⁵⁷ Gilles Deleuze, *A Imagem-Movimento*. Assírio & Alvim, Lisboa, 2009, p. 29-30.

Usando os mesmo elementos lumínicos de *Hurlements en Faveur de Sade*, mas noutra grau de exploração audiovisual, temos o minimalismo estético e formal de umas das obras mais marcantes do movimento estruturalista¹⁵⁸: *Arnulf Rainer* (1960) de Peter Kubelka. Neste filme, Kubelka, trabalhou a essência da linguagem cinematográfica e a dicotomia entre os seus elementos mais primários, ou seja, a projecção de luz e de sombra, o ruído branco e o silêncio. Lembremo-nos de que a luz branca resulta da soma de todas as cores do espectro visível e que, por sua vez, o ruído branco contém todas as frequências do espectro sonoro. Até aqui existe uma equivalência científica entre a luz (imagem) e o som. Deste modo, em *Arnulf Rainer*, Kubelka constrói uma composição abstracta, estruturada na cadência da projecção e na métrica de cada fotograma, criando um efeito estroboscópico¹⁵⁹ de ritmo irregular, onde podemos assistir a uma assíncrona e *contrapuntal* relação entre o som e a imagem. Citando Arnheim diríamos que: “o simbolismo primitivo, mas sempre eficaz, do claro-escuro, da pureza do branco contra a perversidade do preto, do contraste entre as trevas e a luz, é inesgotável”¹⁶⁰. É neste contraste e nesta dualidade entre o preto e o branco que o código binário está assente e é através dele que são construídas as imagens digitais. Os valores de 0 (zero) e 1 (um) do código binário correspondem, respectivamente, à ausência e presença de informação, ao negativo e positivo, ao preto e branco.

Além das mais-valias artísticas, a utilização do som no cinema veio alargar o campo da acção e da visão para o *fora-de-campo* da imagem. Sem o vermos, o som dá-nos uma dimensão muito mais ampla do espaço, molda-o às suas frequências. Ao tornar-se transparente, o som diz-nos que existe algo mais para além daquilo que estamos a ver. Esta expansão sonora é uma das muitas relações trabalhadas no filme

¹⁵⁸ O movimento estruturalista foi definido por P. Adams Sitney no seu livro *Visionary Film*, como sendo um movimento artístico cinematográfico em que o corpo de trabalho estava assente em 4 elementos mais básicos e elementares do cinema: a câmara fixa, o efeito de cintilação da projecção, a contínua repetição das imagens e a refotografia da tela de projecção. Os artistas estruturalistas pretendiam chamar à atenção de que o cinema era uma ilusão técnica e não uma representação da realidade. P. Adams Sitney, *Visionary Film - The American AvantGarde 1943-2000*. Oxford University Press, Nova Iorque, 2002, p. 348.

¹⁵⁹ Na mesma linha formal encontra-se *The Flicker* (1965-66) do americano Tony Conrad ou *24 Frames Per Second* (1975) do japonês Takahiko Iimura. Esteticamente, a cintilação de *The Flicker* é muito parecida com o intermitência de *Arnulf Rainer*. Enquanto Kubelka procurou trabalhar a essência da linguagem do cinema, Conrad projectou *The Flicker* como uma extensão do seu pensamento musical associado ao seu interesse pela psicologia visual. Em *The Flicker* as frequências sonoras vão sendo moduladas lentamente ao mesmo tempo que a cintilação das luzes e das sombras nos vão embalando para experiência mais sensorial e psicadélica.

¹⁶⁰ Rudolf Arnheim, *A Arte do Cinema*. Lisboa, edições 70, 1989, p. 59.

133 (1978-79) de Eugenia Balcells & Eugeni Bonet. *133* foi feito a partir de um disco de efeitos sonoros para cinema aos quais associaram paralelamente um conjunto de imagens encontradas em filmes de ficção, publicidades, documentários e filmes caseiros. Aos sons da compilação de efeitos, a dupla espanhola fez corresponder excertos fílmicos que, de uma forma ou de outra, estabeleciam uma relação de comunicação de proximidade com os efeitos sonoros. Neste filme, com cerca de 42 minutos, Balcells e Bonet mostram-nos de que forma o som e a imagem se interligam nas mais variadas situações. Através de um diálogo audiovisual variado, eles puderam ilustrar acções, associar ideias e construir narrativas fictícias a partir da ligação de duas matérias (som e imagem), que embora distintas e sem nenhuma ligação aparente, se podem completar na perfeição. Contudo, nem sempre o som é síncrono e a união perfeita. Em muitas situações nota-se perfeitamente que estamos perante uma falsa união. Mais do que uma tentativa de ilustração visual dos efeitos sonoros, *133* é o resultado prático e materializado das múltiplas relações teóricas provenientes duma fusão audiovisual: momentos acusmáticos, de sínkrise, de sincronia, de fora de campo, de ligação contrapuntal, montagem rítmica, etc.. De forma quase enciclopédica, Balcells e Bonet mostram-nos as várias possibilidades de ligação e correspondência entre o som e a imagem. Voltamos a citar Chion: “se o som faz ver a imagem de uma maneira diferente da imagem sem som, a imagem, por seu lado, faz ouvir o som de maneira diferente do que se ouviria se este soasse no escuro”¹⁶¹. Mesmo quando a imagem não corresponde à génese do som que ouvimos, a tendência é estabelecermos uma associação e uma relação paralela entre eles. Existe aqui, simultaneamente, uma construção e uma desconstrução audiovisual. Reúne-se, numa só obra, todo um conjunto de artifícios construtivos para a ilusão correspondente do audio-visual.

¹⁶¹ Michel Chion, *A Audiovisão*. Edições Texto & Grafia, Lisboa, 2011, p. 24.

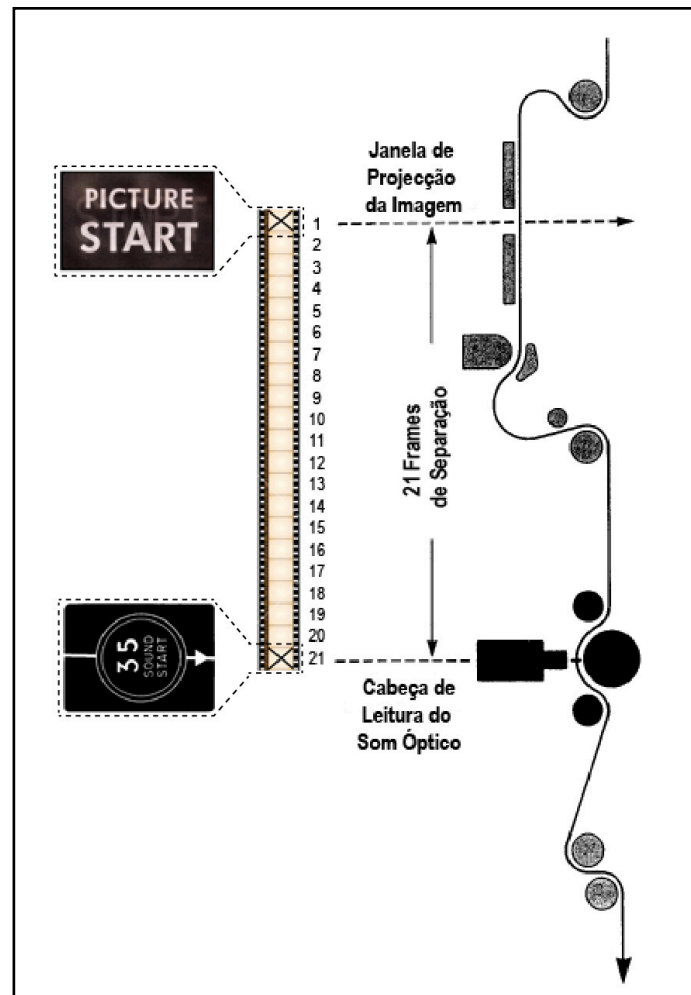


Fig. 41 – Sincronização entre som e imagem numa película de cinema de 35mm

Síncrono ou não, o som está sempre ao lado das imagens. Basta-nos olhar para uma película cinematográfica para podermos constatar esta evidência. Porém, embora esteja lado a lado na película, a onda sonora que acompanha o fotograma não corresponde exactamente ao som resultante dessa imagem. No cinema, existe uma assincronia audiovisual devido à disposição e à forma como os projectores lêem a informação contida na película. A zona de leitura óptica do som está separada 21 fotogramas (menos de um segundo) da zona de projecção das imagens. Esta separação é já tida em conta quando os filmes são reproduzidos para exibição nas salas e por isso não nos damos conta da desfasagem. Este desfasamento técnico significa que a onda sonora que acompanha cada fotograma não é correspondente a esse fotograma, e que se cortarmos esse fotograma para ser montado e editado juntamente com outros,

verificaremos que o som e a imagem nunca estarão síncronos¹⁶². De certa forma, este facto contradiz a vizinha relação entre estas duas matérias audiovisuais na película pois, para haver sincronia, o som terá que estar adiantado 21 fotogramas em relação às imagens¹⁶³. Podemos afirmar então, que existe, literalmente, uma união desfasada entre o som e a imagem na película de celulóide de 35mm. Cada uma das faixas tem a sua própria autonomia e características específicas. Sendo independentes, podem, como já vimos, se interferir mutuamente, ou não. Robert Bresson diria que: “uma imagem e um som não devem auxiliar-se, mas trabalhar cada um por sua vez como se fossem estafetas”¹⁶⁴, enquanto que Vincent Amiel escreveu que: “banda de som e banda-imagem assemelham-se a duas arquitecturas que deslizam uma sobre a outra, cada uma organizada para si mesma, mas também em relação à outra”¹⁶⁵. Ambos os autores reforçam a ideia de singularidade e complementaridade entre o som e a imagem¹⁶⁶.

Este texto centrou-se essencialmente na relação existente entre o som e a imagem, e na forma como ambos se interligam e cooperam, ou não. De certa forma, esta relação sempre foi saudável, complementar e cúmplice na experiência cinematográfica. Se por vezes foram as imagens que deram o mote para os sons e os coloriram, noutras ocasiões, foram os sons que potenciaram as imagens. Mesmo quando desfasados, sempre seguiram na mesma direcção. Outro aspecto a destacar é o facto das imagens poderem ser traduzidas, transformadas e representadas em sons e vice versa. Nesta correspondente troca de posições, multiplicam-se as formas do sentir, do fazer e do criar. Em cada nova fusão abre-se uma nova interpretação e um novo caminho na percepção do audiovisual.

¹⁶² Este facto pode ser observado em *La Verifica Incerta* (1964-65) dos italianos Alberto Grifi e Gianfranco Baruchello. Neste filme de *found footage*, podemos ver o desfasamento que existe entre o som e a imagem, devido ao facto dos artistas terem retirado excertos directamente das películas apropriadas. Quando cortamos um filme produzido para exibição, cortamos imediatamente o sincronismo audiovisual que previamente fora estabelecido e impresso na película.

¹⁶³ No 16mm o desfasamento é de 26 frames.

¹⁶⁴ Robert Bresson, *Notas Sobre o Cinematógrafo*. Porto Editora, Porto, 2000, p. 56.

¹⁶⁵ Vicent Amiel, *Estética da Montagem*. Lisboa, Texto & Grafia, 2010, p. 29.

¹⁶⁶ Hoje em dia, muito dificilmente conseguiremos assistir a um filme completamente mudo. Mesmo o mais recente filme *The Artist* (2011), realizado por Michel Hazanavicius, galardoado com um Oscar da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood para melhor filme em 2012, não é completamente mudo, pois ao longo de todo o filme uma banda sonora vai acompanhando a diegese e preenchendo os espaços, à partida, dados como silenciosos.

CAP. 3

HEAD, TAIL, RAIL:

IMAGENS PERIFÉRICAS OU O OBTUSO DAS IMAGENS FÍLMICAS

3.1 – Enquadramento

*A maturação de uma linguagem identifica-se com o nascimento de uma metalinguagem, que é como que a sua consciência.*¹⁶⁷

Antes de passarmos para a apresentação e análise crítica da obra que aqui propomos, faremos uma revisão geral, e mais ou menos cronológica, do nosso trabalho artístico realizado no passado, tendo em vista contribuir para o enquadramento e compreensão, não apenas, do projecto que apresentamos, mas também do trajecto artístico que temos vindo a desenvolver.

Revendo o (ainda) curto percurso dedicado à prática e reflexão artística, notamos uma recorrente preocupação por questões que estão ligadas com as tecnologias de produção de imagens, fotográficas e videográficas, quer sejam elas analógicas, electrónicas ou digitais. A capacidade da imagem alterar-se (ou regenerar-se), adquirindo propriedades e características estético-físicas das diferentes tecnologias e suportes pelos quais vão passando, aquilo que Rosalind Krauss, referindo-se à fotografia, designou por “espaços discursivos”¹⁶⁸, é algo que nos interessa e que temos vindo a explorar com alguma intensidade, pese embora no início tivesse sido feito de uma forma inconsciente.

Foi durante o curso de licenciatura, realizado no Instituto Politécnico do Porto entre 1998 e 2003, que realizámos o primeiro projecto neste âmbito. Tratava-se de uma instalação de fotografia e vídeo a qual intitulámos *Flickers*¹⁶⁹. Para a realização deste projecto, utilizámos vários tipos de formatos de vídeo, desde os formatos mais amadores/domésticos, como por exemplo o VHS e o Video8, passando pelos formatos semi-profissionais, como o S-VHS, o MiniDV, o DV-Cam e o DVC- Pro, até aos

¹⁶⁷ Andrea Balzola, do texto “Para Uma Virgindade Póstuma do Engenho Audiovisual”, in *O Novo Mundo das Imagens Electrónicas* de Guido e Teresa Aristarco. Edições 70, Lisboa, 1990, p. 143.

¹⁶⁸ Ver o texto de Rosalind Krauss: “Os Espaços Discursivos da Fotografia” publicado em *O Fotográfico*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002, p. 40-56.

¹⁶⁹ Instalação realizada em 2002, composta por 192 video *stills* (480x120 cm) e um vídeo a cores de 37 minutos, com som de João Ricardo.

formatos profissionais, como o Betacam. Ao trabalharmos num amplo conjunto de diferentes equipamentos, concluímos que cada um destes formatos apresenta características muito próprias de codificação do sinal vídeo, o que, como é óbvio, acaba por formar imagens completamente distintas.

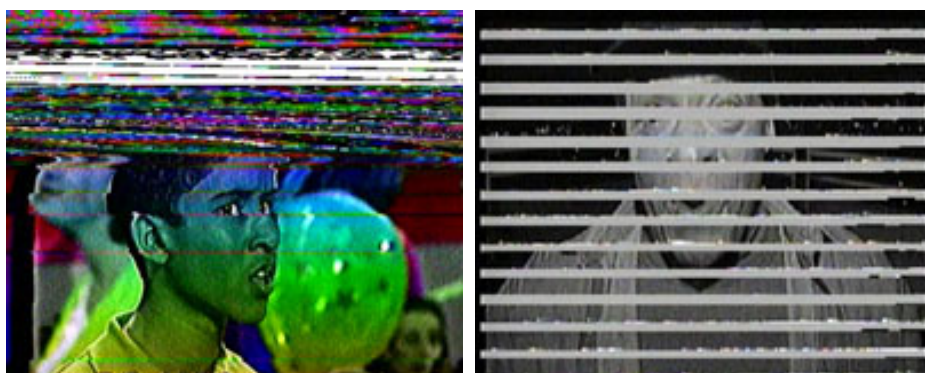


Fig. 42 – *Flickers* (video stills)

Além desta constatação, identitária de cada um destes suportes, verificámos que as interferências provocadas pelos erros de leitura destes aparelhos também se diferenciavam, pois cada formato de vídeo tem, na sua estrutura, uma programação e mecanismos de funcionamento interno muito específicos e personalizados. Isto levou-nos a uma investigação exploratória mais profunda na desconstrução da imagem, direccionando a nossa atenção para o ruído característico de cada formato de vídeo. Neste sentido, tentámos entrar nos mistérios aleatórios da imagem de vídeo, procurando desmistificar o ruído televisivo e as interferências electrónicas do vídeo (analógico e digital), ao mesmo tempo que explorávamos novas imagens e transformações plásticas através de uma sinfonia de erros electromecânicos e alterações de sinal. O artista, crítico e professor de cinema, Jean-Paul Fargier, escreveu que:

As imagens, em vídeo, têm mais a ver com o ruído do que com o sinal. A arte vídeo é uma arte do ruído. A escrita vídeo, ao contrário da escrita cinematográfica na qual os diversos processos não têm outro fim que não seja o levar o real a assinalar-se, põe em jogo várias maneiras de fazer ruído entre duas imagens, ou melhor ainda, de tornar ruidosa toda a imagem. «Silence, on tourne», não faz aqui sentido. Seria antes: «Bruit, on truque!». Trucagens, efeitos especiais, a escrita vídeo, no limite consiste apenas nisto. Não há grafia sem marca. É preciso partir tudo para que funcione.

Marca, rasura, corte, alinhamento, rasgo, grafitação: tudo é válido para dilacerar. Nenhuma imagem deve escapar inteira¹⁷⁰.

Aquilo que muitos designam por defeitos electrónicos, imagens não sintonizadas e ruidosas não são mais do que características muito próprias do sinal de vídeo que ocorrem no processo de produção e codificação das imagens. A par do que fizeram, por exemplo, Woody & Steina Vasulka, tentámos explorar um espaço muito próprio que só existe como campo electromagnético. Procurámos manipular o normal funcionamento dos sistemas através de várias técnicas, nomeadamente, a obtenção de impulsos eléctricos (provocados por cabos mal ligados), a tentativa de ler formatos de vídeo em sistemas à partida incompatíveis, o uso de cassetes com a fita deteriorada, entre outras situações que, directa ou indirectamente, provocassem nos aparelhos uma alteração nas imagens de vídeo. A tudo isto juntamos, também, imagens de um *zapping* televisivo, pois descobrimos que, na passagem entre canais, existe um espaço de transição dessintonizado que acaba por deformar e adulterar as imagens. No fundo, todas estas grafias que provocámos e encontrámos, de forma estática ou em movimento, não foram mais do que o efeito da interpretação electrónica da luz transformada em electricidade.

Noutra perspectiva, ao trabalharmos com este tipo de imagens, estávamos a dar visibilidade àquilo que normalmente é rejeitado na imagem televisiva, pois, tudo o que os técnicos de televisão e os telespectadores procuram ver são as imagens perfeitas e sintonizadas, e não o lado mais ruidoso da imagem electrónica.

Mais tarde, no seguimento desta exploração e manipulação da imagem por via electrónica, desenvolvemos um projecto de carácter fotográfico que, assente na digitalização de material analógico, pretendia reflectir sobre as consequências transitórias da passagem das imagens de um estado analógico para um estado digital. O que se perde, o que se ganha, o que se altera e transforma quando mudamos a natureza e a matriz de uma imagem? Foi com esta interrogação em mente que partimos para o projecto *Rennacs*¹⁷¹.

O título *Rennacs* advém da palavra *scanner* escrita ao contrário. O nosso intuito não era utilizar um scanner apenas para digitalizar imagens, mas usá-lo como um instrumento de criação e manipulação de imagens, invertendo assim a função

¹⁷⁰ Jean-Paul Fargier in “A Poeira nos Olhos” publicado pela *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº 9, *Televisão*. Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, Lisboa, 1989, p. 104.

¹⁷¹ Projecto que resultou em 14 scanergrafias, com impressão lambda, 100x100 cm, 2003.

utilitária para o qual fora programado. Vilém Flusser, no seu *Ensaio Sobre a Fotografia*, faz referência a uma atitude de descoberta e de tentativa de *esgotamento* de potencialidades que os fotógrafos devem ter em relação aos aparelhos que utilizam. Segundo Flusser, “o fotógrafo manipula o aparelho, apalpa-o, olha para dentro e através dele, a fim de descobrir sempre novas potencialidades. O seu interesse está concentrado no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar as suas potencialidades”¹⁷². Para este autor, o aparelho fotográfico é estúpido, um brinquedo no qual o fotógrafo ou o artista tem a liberdade de explorar, manipular e esgotar as suas potencialidades em prol da investigação e reflexão artística. O artista inquieto deverá lutar contra essa automatização dos aparelhos, deverá dominá-los e fazê-los *ver* novas imagens, ampliando, desta forma, um universo de hipóteses desconhecidas. Assim, explorámos o scanner na tentativa de esgotar-lhe essas potencialidades ocultas, procurando encontrar novas imagens nas suas programadas e (in)visíveis características.

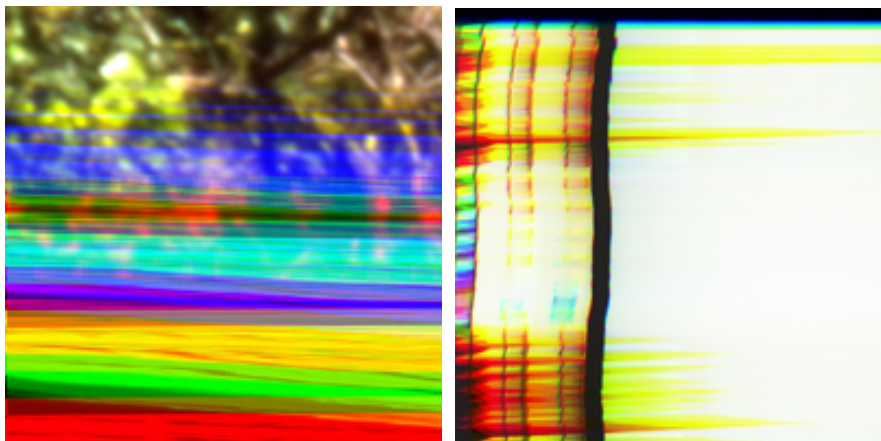


Fig. 43 – Imagens da série *Rennacs*

Todo o material produzido em *Rennacs* foi criado durante o acto de digitalização, dessa transposição de uma matriz analógica para digital (quando passamos uma fronteira ou espaço de transição, algo fica sempre para trás, algo mantém-se e algo novo irá ser criado), não havendo recurso a técnicas digitais de pós-produção nas imagens finais. A recusa em utilizar softwares ou ferramentas digitais

¹⁷² Flusser, Vilém (1998) *Ensaio Sobre a Fotografia*, Relógio D'Água, Lisboa, p. 43.

de pós-produção para a realização de imagens, é uma das características que gostaríamos de sublinhar no nosso trabalho de investigação, pois estamos mais interessados na interacção e produção analógica de imagens (fixas ou em movimento) através dos diferentes suportes imagéticos (papel, película, etc.), máquinas (fotográficas, videográficas, cinematográficas), aparelhos electrónicos de manipulação e instrumentos de imagem (relacionados com a óptica e a visualização), do que numa exploração por via de softwares digitais. Interessa-nos mais a manipulação física, temporal e matéria do que a manipulação por via do digital.

Neste sentido, e a partir de uma matriz (película negativa, positiva, diversas impressões em papel fotográfico e *offset*), criamos uma série de imagens *fotográficas* com base nas irregularidades do movimento da mão e a velocidade (directamente ligada à resolução) do *scanner*. No final, obtivemos uma série de imagens que, não apenas nos mostram os efeitos resultantes dessa passagem analógico-digital (uma interpretação subjectiva e aleatória de uma programação que fora corrompida e adulterada, de um certo inconsciente tecnológico), como também acentuam as fragilidades/potencialidades de um sistema electrónico que se desorienta quando é confrontado com diferentes funções daquelas para que fora inicialmente projectado.

Em 2004, realizámos um vídeo onde explorámos o efeito provocado pelos monitores, quando ligamos e desligamos um aparelho de TV, de tubos de raios catódicos (CRT - *Cathode Ray Tube*). *OnOff*¹⁷³ mostra-nos esse (d)efeito de aparecimento e desaparecimento da imagem, essas imagens que aparecem ao acendermos e apagarmos um aparelho. Ao contrário da imagem cinematográfica, que é projectada na íntegra *frame a frame*, a imagem de TV, constituída por tubos de raios catódicos, forma-se através de linhas, num varrimento vertical de cima para baixo e da esquerda para a direita. Cada *frame* em televisão (de um sistema PAL) é dividido em dois campos, um par e outro ímpar, interligados a uma velocidade de 1/60 segundo. Primeiro é feita a leitura das linhas ímpares e só depois é feito o varrimento das linhas pares. Quando desligamos (ou ligamos) um monitor CRT, é normal, por uma fracção de segundos e antes do aparecimento da imagem televisiva, haver um abatimento das linhas que depois formarão a imagem final. Além do óbvio aproveitamento destes (d)efeitos técnicos (característicos do tipo de lâmpadas utilizadas neste tipo de monitores), em *OnOff* existe também uma declarada rejeição

¹⁷³ Vídeo, cor, 3', som de João Ricardo, 2004.

das imagens do quotidiano, aquelas que toda a gente quer ver quando compra um aparelho de televisão. Tal como neste projecto de doutoramento, em *OnOff* procurámos, as matérias (in)visíveis que estão aquém e além das imagens pretendidas pelo público em geral, estando já presente, neste trabalho, essa busca pelo que está antes e depois daquilo que é consumido em massa. Como resultado final, obtivemos um cintilar de frequências deformadas, montadas por forma a pulsarem a um ritmo musical mecânico e repetitivo, produzido em função das imagens.

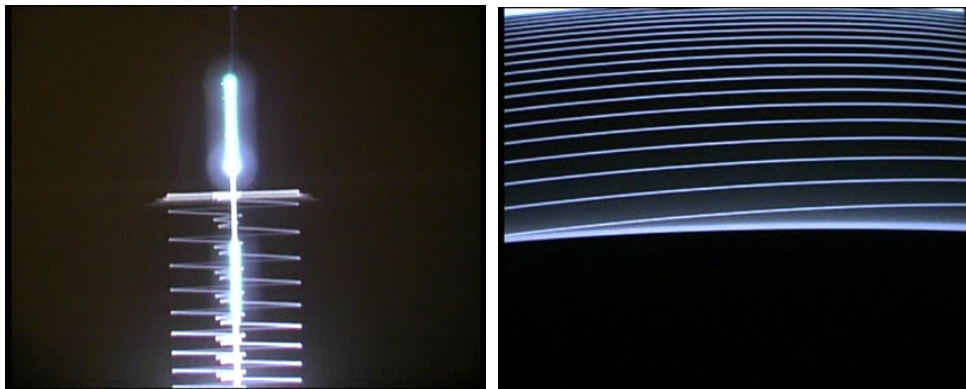


Fig. 44 – *OnOff* (video stills)

A questão da periferia é algo que nos interessa e sobre a qual temos vindo a trabalhar de forma sistemática ao longo do nosso percurso (o facto de vivermos na ilha da Madeira – na União Europeia, a Madeira é considerada uma região ultra-periférica – terá tido, certamente, alguma influência). Em 2006, realizámos um vídeo documental intitulado *Periféricos*¹⁷⁴, feito nas ilhas da Macaronésia (região atlântica composta pelos arquipélagos dos Açores, Madeira, Canárias e Cabo Verde), que tenta, numa primeira instância, definir a arte digital e perceber a sua pertinência na sociedade contemporânea insular, e numa segunda fase, procura dar a conhecer alguns dos artistas macaronésicos que mais se têm destacado nesta área. O título *Periféricos* remete para o duplo significado da palavra, isto é, ao mesmo tempo que aponta para um determinado espaço geográfico, um território afastado do centro, para algo que, à partida, tem menor importância, esta palavra também serve para referenciar todos os equipamentos e acessórios informáticos que poderão ser ligados/anexados a um

¹⁷⁴ Documentário em vídeo, 48', editado pela Almasud Records, Funchal, 2006.

computador (impressoras, *scanners*, leitores de CD/DVD, ratos, teclados, câmaras de vídeo, discos externos, placas de som, etc.).



Fig. 45 – *Periféricos* (video stills)

A convite da galeria Solar, em Vila do Conde, realizámos, em 2008, o vídeo *Interrupt*¹⁷⁵. Neste projecto, tornámos a recuperar algumas questões já abordadas em *Flickers*, *Rennacs* e *OnOff*, ou seja, a reciclagem visual do ruído e do erro das imagens electrónicas de vídeo, assim como, o declínio de um sistema tecnológico frágil e em decadência. Voltámos a explorar a matéria plástica de alguns aparelhos semi-obsoletos, propondo uma viagem ao universo aleatório, desfragmentado e, por vezes, desmagnetizado do sinal electrónico de vídeo, apresentando um conjunto de erros e interferências, ora encontradas, ora provocadas, que fomos salvando e arquivando ao longo dos anos. Em *Interrupt*, as interferências aparecem pontualmente, de forma espaçada e aleatória sobre um fundo preto. É precisamente neste vazio (em vídeo o negro é sinónimo da ausência de sinal), que se dá a interrupção, é nesta invisibilidade que as imagens se interpõem, mostrando-nos aquilo que muitos espectadores tentariam rejeitar. Muitas destas interrupções (saltos na imagem, interferências de sinal, avaria dos equipamentos, pico de tensão eléctrica, etc.) ocorrem, maioritariamente, de forma inesperada quando estamos a ver um filme ou um programa de TV. Devido às suas especificidades técnicas, cada equipamento e sinal de vídeo origina erros muito próprios. Estes diferentes erros e *glitches* electrónicos, não devem ser ignorados nem escondidos, mas antes resgatados, reciclados e revelados, pois fazem parte da identidade do meio em que estão

¹⁷⁵ Vídeo, cor, 4' (loop), som de João Ricardo.

inseridos, e de uma estrutura impolida de produção, transmissão e leitura de imagens electrónicas. Em última instância, todos estes ruídos e interferências estão ligados à degradação de um sistema que, com o decorrer do tempo, se tem tornado defeituoso e obsoleto.

O artista David Hall, em 1971, realizou uma série de vídeos, que intitulou *Interruptions TV*, para serem transmitidos na televisão escocesa. Os vídeos eram exibidos de surpresa, sem qualquer aviso prévio durante a programação regular da estação de TV. Apareciam sem qualquer identificação ou crédito e sem que ninguém explicasse as razões da sua aparição. Hall, numa atitude terrorista e provocatória, à margem dos estereótipos televisivos, interrompia a normal emissão por alguns minutos para mostrar outras imagens, outras visões, levando aos espectadores puros momentos de vídeo-arte. Ao contrário de Hall, o que nos interessava explorar, em *Interrupt*, era o ruído anti-gratuito, a fragmentação e decadência da imagem nos aparelhos videográficos, aproveitando-nos das marcas cicatrizadas que alguns *cortes* provocam nas imagens de sinal electrónico. Estes *cortes* ou erros tecnológicos aparecem sem qualquer pré-aviso, interrompendo, de forma brusca, o fluxo das imagens. Não se trata de cortes literais no olho tal como nos mostrou Luis Buñuel, em *Un Chien Andalou* (1929), mas sim de cortes naquilo que se vê durante uma transmissão de sinal, cortes que ocorrem durante o normal funcionamento de um aparelho de leitura e gravação de sinal vídeo.

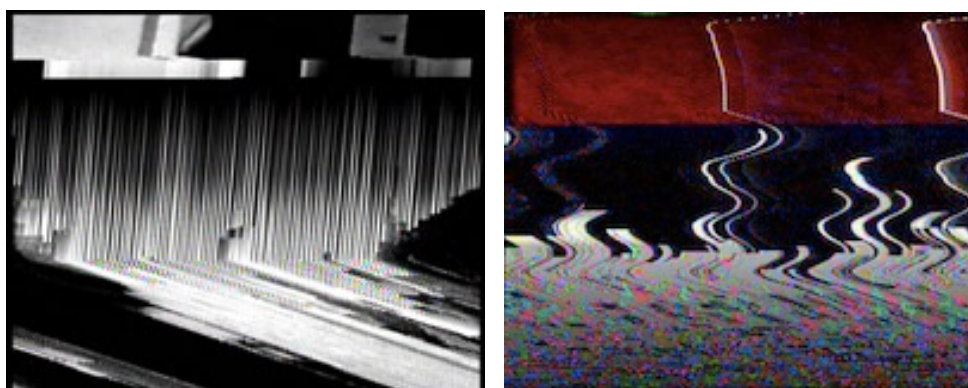


Fig. 46 – *Interrupt* (video stills)

Interrupt e alguns outros trabalhos que apresentámos na galeria Solar (*Drop Field*, *Shop Me*, *Unsynth* e *Holiday*), marcaram o fim de uma fase, iniciada em 2001,

que recaía sobretudo na exploração estética e reflexiva dos (d)efeitos característicos dos equipamentos electrónicos de vídeo e fotografia na produção de imagens.

Paralelamente ao trabalho expositivo, temos vindo também a realizar, há já algum tempo, improvisações e manipulações de vídeo em tempo real, num contexto de *live cinema*¹⁷⁶, com artistas ou projectos na área da música electrónica e experimental. Esta prática de exploração mais livre, iniciada em 2001, permitiu-nos aprofundar outras técnicas e ferramentas de manipulação e processamento de imagem vídeo, como por exemplo, o computador, câmaras de vídeo, leitores DVD/VHS, mesas de mistura de vídeo, controladores MIDI, softwares, etc.. Se entre 2001 e 2006 nos apoiámos, essencialmente, em *loops* de vídeo pré-gravados ou softwares generativos para essa manipulação ao vivo, a partir de 2007, e numa tentativa de tornarmos as performances mais próximas daquilo que é a natureza do *live cinema*, começámos a utilizar, como única base imagética, a película fotográfica e cinematográfica.



Fig. 47 – *Live cinema*, MadeiraDig (2007)

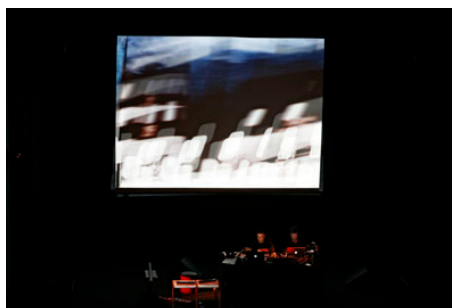


Fig. 48 – *Live cinema*, FuturePlaces (2008)



Fig. 49 – *Live cinema*, MadeiraDig (2008)



Fig. 50 – *Live cinema*, MigrAction (2011)

¹⁷⁶ *Live cinema* ou *cinema ao vivo*, é um termo utilizado no início do século passado para classificar sessões de cinema mudo acompanhados por música ao vivo. Actualmente o *live cinema* diz respeito a uma construção simultânea e improvisada de narrativas audiovisuais apresentadas em público e em tempo real. Este acto performativo pretende proporcionar uma experiência de imagens e sons mais sensorial, imersiva e expandida, potenciando e alargando as capacidades criativas e tecnológicas de novas formas de ver o cinema.

As películas eram filmadas/digitalizadas em directo por uma câmara de vídeo. As imagens daí captadas eram depois processadas por um computador e enviadas para um projectador que as projectava num ecrã. Todo este processo de manipulação era realizado ao vivo e de forma improvisada, permitindo-nos estar permanentemente em contacto físico com as imagens. Conseguíamos tocá-las na superfície, riscá-las, dobrá-las, definir o tempo em que seriam exibidas. Desta maneira, as imagens deixavam de estar virtualmente gravadas no computador, para passarem a estar fisicamente presentes nas nossas mãos. O computador deixava de ser o ponto de partida para ser um ponto de passagem. Dito de outro modo, o computador deixava de alojar ficheiros de vídeo, pré-gravados para a performance, e passava a ser uma máquina para calcular e processar dados, motivo pelo qual, o computador fora, inicialmente, criado e programado. Curiosamente, na primeira performance que realizámos, neste contexto, utilizámos fotogramas provenientes de diversos filmes. Numa destas performances, realizada na sala de cinema do Centro as Artes da Calheta, apropriámo-nos de película cinematográfica que o projeccionista desta sala nos tinha oferecido (episódio que desenvolveremos mais pormenorizadamente no próximo capítulo, pois é uma das razões deste projecto de Doutoramento). Eram pontas de filmes, imagens gráficas sem personagens ou paisagens gravadas. O conceito de *live cinema* começou, a partir daqui, a ter um outro significado e sentido para nós. As *performances* passaram a ter por base as imagens e as matérias relacionadas à indústria cinematográfica. Das várias actuações realizadas, destacamos as performances no Festival FuturePalces, no Porto, na galeria Solar, em Vila do Conde (2008), no Festival MadeiraDig (2007, 2008¹⁷⁷ e 2009), na ilha da Madeira, e no Festival MigrActions, em Paris (2010).

Em 2010, realizámos uma destas performances de *live cinema* de uma maneira diferente. Utilizámos uma câmara de vídeo acoplada a um microscópio para que, conjuntamente com o músico inglês Simon Whetham, amplificássemos o som e a imagem, dando visibilidade e audibilidade a frequências e fragmentos encontrados na ilha da Madeira que, devido às suas naturezas microscópicas, nos passavam despercebidos. Só com microfones de contacto e com lentes microscópicas foi

¹⁷⁷ A base visual para este espectáculo foram excertos de película 35mm que o projeccionista, desta sala, nos tinha oferecido. Este concerto decorreu no auditório do Centros das Artes da Calheta – Casa das Mudas, no dia 7 de Dezembro de 2008. Dois excertos deste concerto, com Nuno Rebelo (guitarra) e Vitor Joaquim (computador), podem ser vistos através dos seguintes endereços: parte I: <https://vimeo.com/4810947>; parte II: <https://vimeo.com/4831912>.

possível ampliar e revelar essas matérias. Este trabalho audiovisual resultou na edição de um DVD intitulado *Mic.Madeira*¹⁷⁸.

Film, *Frameline* e *Sync* (2010), *SDDSDD* e *Subs* (2011) são peças que estão na antecâmara deste projecto de Doutoramento, fazendo parte das nossas últimas mostras. Todas estas obras foram realizadas a partir da película de *trailers* de cinema. Fixas ou em movimento, cada peça reflecte de forma diferente as visibilidades e as invisibilidades fílmicas, ao mesmo tempo que interliga diferentes tecnologias quase obsoletas.

Tiras de película opaca (preta) e transparente são montadas na vertical, lado a lado, dando forma à palavra *film*. *Film* é ao mesmo tempo o título, a palavra escrita, o suporte e a matéria-prima desta peça. Joga-se aqui com os vários sentidos que a palavra pode ter. Não é um filme (porque não há qualquer movimento) mas é fílmico. Embora esta peça seja feita completamente a partir de material analógico, matérico, existe aqui uma tentativa de ligação ao digital, no sentido em que a imagem é composta por frames pretos (opacos) e *brancos* (transparentes) que se apresentam em forma de mosaico/grelha. Esta presença e ausência de informação segue a mesma lógica da informação binária, ou seja, a codificação de zeros e uns em que o mundo digital está estruturado. Por várias razões, e de forma quase irreversível, o cinema está a tornar-se mais digital e menos analógico; mais binário e menos químico.

Em *Frameline*, existe uma tentativa de união entre material analógico (a película) e material digital (dois ecrãs de computador portátil). Transformámos os dois ecrãs de computador portátil, de 15 polegadas, em caixas de luz que iluminam tiras de película cinematográfica, colocadas na vertical, rasgadas horizontalmente por uma linha muito delgada que atravessa os ecrãs de uma extremidade à outra. A forte presença das extremidades verticais da película deixa para segundo plano os finos traços horizontais. Precisamos chegar perto dos ecrãs para notarmos que algo quebra a opacidade vertical da película.

¹⁷⁸ Este DVD foi editado pela editora portuguesa Crónica Electrónica em 2011. Um excerto deste trabalho pode ser visto através do seguinte link: <https://vimeo.com/32008022>



Fig. 51 – *Film*

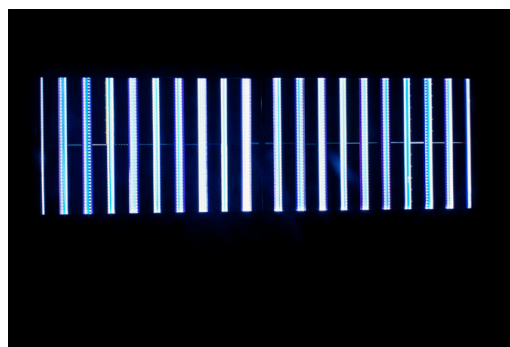


Fig. 52 – *Frameline*

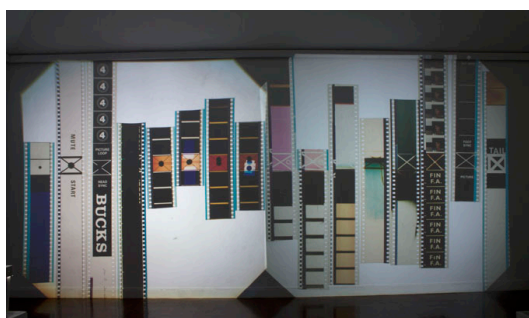


Fig. 53 – *Sync*

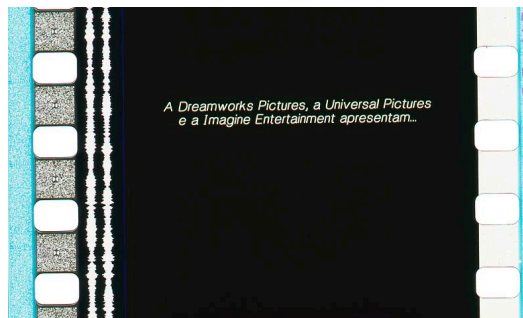


Fig. 54 – *Subs*

Se na peça anterior nos apropriámos de dois obsoletos ecrãs de computador portátil, em *Sync*, utilizamos dois antigos retroprojectores de transparências/acetatos, também eles já considerados arcaicos nos dias de hoje. As tiras de película são organizadas numa determinada sequência e projectadas, em grandes dimensões, na parede da sala escurecida. A escala de cada *frame* é assim ampliada, tornando os pormenores mais visíveis. Nesta dupla projecção, expusemos uma série de marcas específicas que os técnicos dos laboratórios, quando fazem duplicações de filmes, registam para indicar o ponto de sincronização entre o som e a imagem. Estas marcas manuais são acompanhadas de outras inscrições laboratoriais que estão nas pontas das bobinas de cinema.

No propósito de trabalhar com tecnologias um pouco em desuso, produzimos a peça *Subs*. Neste trabalho apropriámo-nos de alguns *frames* de filmes estrangeiros que foram traduzidos e legendados em português. Montámos esses *frames* legendados, com fundo negro, em caixilhos de slide em 35mm. Colocadas num projector rotativo de slides, as imagens são depois ampliadas na parede. Além de se poder ler as legendas, também vemos toda a largura da película, o que nos permite ver

a zona da banda sonora, as perfurações da película, entre outras marcas. Os fragmentos textuais são sequenciados por forma a originar uma narrativa absurda. Desta sequência de palavras, extraídas de vários *trailers*, cria-se uma história e um novo filme, imaginário, com personagens e cenários ficcionados. É como se estivéssemos a ler um livro composto por frases soltas que só encontram sentido na nossa cabeça. Marshall McLuhan diria o seguinte:

A tarefa do escritor e do cineasta é a de transportar o leitor e o espectador, respectivamente, de seu *próprio* mundo para um mundo criado pela tipografia e pelo filme. [...] O filme, seja em forma de rolo, seja em forma de roteiro ou *script*, está perfeitamente entrelaçado com a forma do livro. [...] O filme, como o livro, oferece um mundo interior de fantasia e de sonho. O espectador de cinema senta-se em solidão psicológica como o leitor de livros¹⁷⁹.

SDDSDD é uma tripla projecção de vídeo que amplia o lado menos visível do som digital que está gravado na película cinematográfica. Podemos encontrar um paralelismo entre esta peça e filmes como *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni, e *Blow Out* (1981) de Brian De Palma, pois ambos exploram a ampliação, sonora e visual para trazer à superfície aquilo que, na imagem, é pouco perceptível. Ao contrário dos filmes citados, com *SDDDD* não pretendemos reconstituir uma verdade, mas antes, transformar a realidade, descontextualizando-a do suporte, do espaço e do tempo. Aqui, pretendemos dar a ver as imagens da codificação do som digital contido numa película sem dar a ouvir o som resultante dessa codificação. Vemos as imagens mas não ouvimos o som correspondente. Ficamos mais uma vez entregues ao nosso imaginário. Se em *Wochenende*, Walter Ruttmann nos privava das imagens, em *SDDSDD*, damos a ver aquilo que deve ser ouvido e não o que deve ser visto. O som está lá mas não se ouve. Como escreveu Arlindo Machado: “um filme sem som continua a ser um filme e o estatuto do cinema não se altera em decorrência da experiência ou não de uma trilha sonora. Um filme *mudo* é um produto tão legítimo quanto um filme sonoro”¹⁸⁰.

¹⁷⁹ Marshall McLuhan, *Os Meios de Comunicação*. Editora Cultrix, São Paulo, 2005, p. 320-321 e 328.

¹⁸⁰ Arlindo Machado, *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997, p. 149-150.

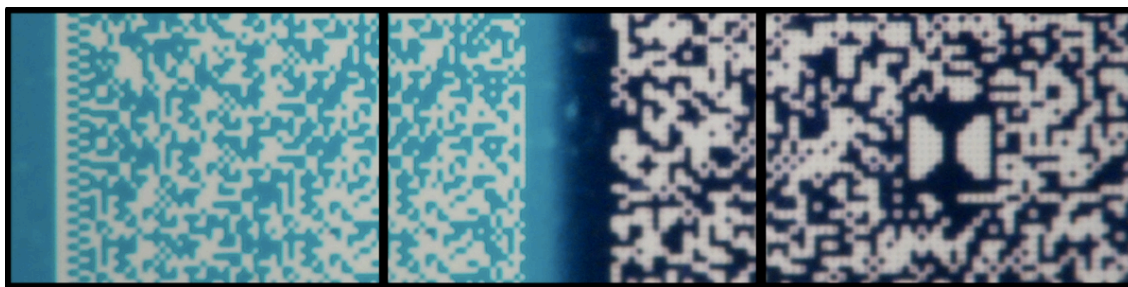


Fig. 55 – SDDSDD

Deste enquadramento podemos assinalar três grupos de trabalhos distintos. O primeiro mais focado na investigação de um certo tipo de estética electrónica, a partir de uma curto-circuitagem e alteração das funcionalidades originais de determinados equipamentos electrónicos (scanner, TV, leitores vídeo, etc.); o segundo, mais direccionado na exploração do *live cinema*, da performance vídeo e dessa estreita relação de interacção entre o som e a imagem em tempo real; e por fim, uma abordagem mais matérica, com origem na película cinematográfica e na obsolescência de alguns equipamentos electrónicos, fundamentais na construção e exibição de imagens, que o século XX ajudou a construir e a revelar.

Muito sinteticamente, estes foram alguns dos trabalhos que precedem o filme que apresentamos nesta dissertação. Procurou-se, neste capítulo, fazer o enquadramento de uma parte do nosso percurso artístico que esteja mais relacionado com esta investigação. Em cada uma das peças aqui apresentadas, encontramos pontos de intercepção com as questões que levantamos nesta tese: o interesse por meios analógicos, a materialidade imagética, a utilização da película como suporte, a periferia, e, acima de tudo, o interesse pelas imagens que são rejeitadas, ignoradas e atiradas para a obscuridade. Tanto através do vídeo, como da instalação ou da fotografia, temos verificado que este interesse, de dar a ver o lado menos visível das imagens, é algo que temos vindo, recorrentemente, a abordar, há já algum tempo.

3.2 – Descrição do Projecto

*O campo do cinematógrafo é incomensurável.
Ele dá-te o poder ilimitado de criar.*¹⁸¹

Se recuarmos às origens deste projecto, chegamos à conclusão que os seus primeiros indícios decorrem de uma inesperada visita a uma cabina de projecção de cinema, num auditório na ilha Madeira. Estávamos no final de 2007. Aí encontrámos uma série de tiras de película, em 35mm, espalhadas pela sala. Eram várias pontas de celulóide que, segundo o projeccionista, já não tinham qualquer utilidade.

Apropriámo-nos dessa película que, no total, deveria ter o equivalente a cerca de 15 segundos de filme. Mais tarde, um ex-proprietário de um cinema no Funchal (Cinemax), o Rafael Biscoito, ofereceu-nos um conjunto de *trailers* que não tinham sido devolvidos às respectivas distribuidoras¹⁸².

Foi a partir daqui que começamos a analisar em mais pormenor, não apenas os *frames* gravados na película, como também, a constituição das bobinas filmicas. Não foram as sequências miméticas, ou seja, as imagens promocionais dos filmes que nos chamaram mais à atenção, mas sim as várias imagens gráficas, isto é, as formas, as cores, os códigos e todas as impressões industriais gravadas nessas bobinas. Foi assim que começamos a reparar num universo paralelo e complementar às imagens que normalmente nos são apresentadas no ecrã. O desconhecimento levou-nos à investigação e ao percurso até este projecto.

Partindo praticamente do zero, fomos nos lentamente apercebendo de alguns problemas em termos de equipamento especializado para visualizar e editar as

¹⁸¹ Robert Bresson, *Notas sobre o Cinematográfico*, 1975, p. 58.

¹⁸² Estes *trailers* não eram todos do Cinemax mas, também, de uma outra sala de cinema, o Cine Anadia (que igualmente fechara as suas portas), a quem este empresário comprara algum equipamento de projecção, ficando com todas as películas que na altura estavam em armazém. Para além destas películas, também recolhemos *trailers* em cinemas de localidades como Alfândega de Fé, Camacha e Lisboa. A empresa Tobis (Laboratório audiovisual especializado em revelação e pós-produção de filmes em película que 2012 foi comprada pela empresa Filmdrehtsich) ofereceu-nos igualmente algum material, principalmente, película transparente (que resulta na cor branca à luz do projector), película opaca (cor preta) e película negativa cor (tons cor-de-rosa), que também acabamos por utilizar neste projecto.

imagens. Foi com esse contacto mais directo com o material que sentimos necessidade de adquirir, por exemplo, um aparelho que nos permitisse avançar a película de forma rápida ao mesmo tempo que a fosse enrolando.



Fig. 56 – Rebobinador de película construído em madeira

Na dificuldade de comprar um aparelho destes, pedimos a um familiar que nos construísse um para o efeito (fig. 56). Construído em madeira, o rebobinador de película foi um instrumento de trabalho muito importante. Outro instrumento básico que sentimos necessidade de adquirir foi uma coladeira (fig. 57), que nos veio facilitar o corte e a colagem da película de uma forma mais rigorosa do que a tesoura.

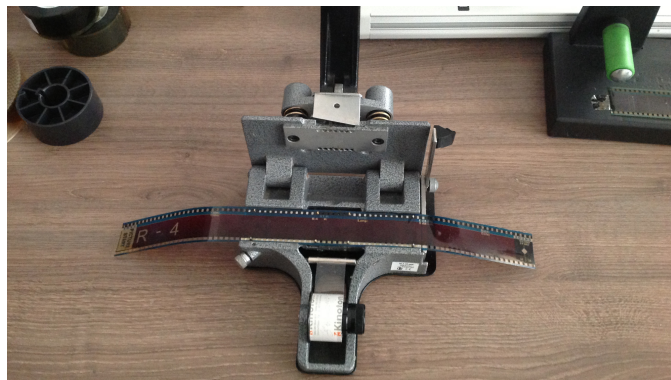


Fig. 57 – Coladeira

Numa primeira fase, limitámo-nos apenas a visionar o material que tínhamos recolhido e a tirar apontamentos das diversas matérias visuais aí inscritas, assim como, da forma como estas bobinas filmicas eram compostas e estruturadas.

O nosso interesse no visionamento das bobinas não incidia nas imagens promocionais aos filmes, de que os *trailers* se ocupam, mas sim em duas áreas da película muito particulares: nas partes que estão antes e depois das imagens promocionais dos *trailers* (ou das imagens dos filmes), aquilo a que tecnicamente no cinema se denomina por *film leader*¹⁸³; e nas zonas que estão à volta de todas as imagens projectadas no ecrã, ou seja, nas zonas laterais onde se situam as perfurações e os códigos de indicação do tipo de filme (impressos pelo fabricante da película), na zona da banda sonora e nas linhas de separação dos *frames*, os chamados *frame lines*. Todas estas áreas foram definidas pela organização que regulamenta as regras para o cinema e a televisão, a SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineers*). Muito sumariamente, esta sociedade, fundada em 1916, dedica-se a padronizar e regularizar todo o sistema cinematográfico a nível internacional (quanto aos tamanhos de película, distâncias entre os furos, formatos de áudio e imagem, entre outros pormenores técnicos), por forma a não haver incompatibilidades na exibição dos filmes independentemente do país ou sala de cinema em que sejam apresentados. Do conjunto de normas estabelecidas pela SMPTE consta uma série de informações dadas aos projeccionistas, para que os filmes possam ser correctamente exibidos. Entre as várias informações contidas nos *film leaders*, encontramos os números das contagens decrescentes (normalmente vai do 11 ao 3), o título do filme, data, número do rolo/bobina (no caso de ser um filme dividido em vários rolos), o formato da janela de projecção (*scope*, *flat*), o tipo de som (óptico, |Dolby Digital, etc.), sincronização com a imagem (para o 16mm, 35mm e 70mm), se é ponta de início ou de fim (*head* no início ou *tail/foot* no fim), controlo da cor, miras técnicas, código de barras, zona de corte, *picture start*, número de produção, nome da companhia e do laboratório, entre outras grafias e informações¹⁸⁴.

¹⁸³ Também conhecido como *Universal Film Leader*. Em português, e de uma forma livre, poderíamos traduzir *film leader* como “condutor do filme”. Os filmes têm 2 tipos de *film leader*, ou seja, a ponta do início que está antes do filme começar (*head leader* – também conhecido como *starter*) e a ponta final que está depois do filme terminar (*foot leader* ou *tail leader*). Cada um destes *leaders* estão, normalmente divididos em 3 partes: área de protecção (normalmente com película transparente), secção de identificação e secção de sincronização.

¹⁸⁴ Para mais detalhes consulte os documentos *Universal Film Leader for Cinema and Television e SMPTE Standard 301 – 1999*, disponibilizados em anexo.

Após a selecção e organização das pontas dos *trailers* que nos interessavam, começámos por fragmentar a película tendo em conta algumas afinidades gráficas, formais ou cromáticas. Cada motivo encontrado foi cortado, depois separado e agrupado em conjuntos com alguma correspondência gráfica, que foram guardados em pequenas caixas de cartão ou folhas de arquivo transparentes (micas). Além de nos permitir conhecer o material em maior detalhe, deu-nos, igualmente, a noção exacta das quantidades com que poderíamos contar, pois estávamos limitados apenas à película que tínhamos em mãos, não havendo possibilidade nem condições para duplicarmos/copiarmos imagens.



Fig. 58 – Agrupamento de códigos de barras

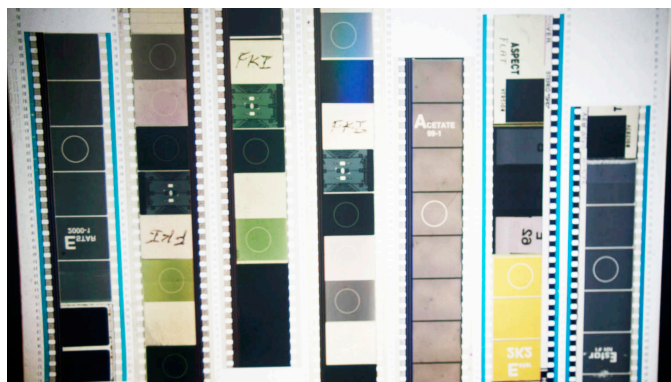


Fig. 59 – Agrupamento de círculos



Fig. 60 – Agrupamento de *China Girls*

A partir daqui, começámos a focar-nos nas várias possibilidades de manipulação e montagem do material disponível. Para tal, explorámos diferentes posições e formas de corte tanto para fotogramas individuais, como para grupos de fotogramas.

O resultado deste trabalho é um filme feito em película 35mm, intitulado *Head, Tail, Rail*, com uma duração de 6'40'', com imagens a cores e a preto e branco, *aspect ratio* de 1.66:1 (*European Widescreen*), e som óptico estéreo. O filme foi obtido através de um laborioso processo de colagem aproveitando pontas e restos de película, na sua maioria, proveniente de *trailers* cinematográficos.

Para a construção do título *Head, Tail, Rail*, com que iniciamos o filme, utilizamos letras e palavras que encontrámos nas várias bobinas filmicas. A palavra *HEAD* foi vista em diferentes tamanhos ora escrita a preto ou a branco (fig. 61). A palavra *TAIL* estava escrita ao longo de quatro fotogramas, ou seja, uma letra por cada fotograma (fig. 62). Aqui, tivemos que fragmentar as várias palavras «Tail» encontradas, separando o T, o A, o I e o L. Depois, agrupou-se as várias letras (ex: TTTTTT, AAAAAA, IIIIII, LLLLLL) no sentido de prolongar o tempo de leitura de cada caractere. A palavra *RAIL*, foi extraída da palavra «Trailer», encontrada junto de alguns títulos de filmes (fig. 63). Para obtermos a palavra *RAIL*, tivemos que raspar, com ajuda de um x-acto, as letras T, E, e R da palavra «Trailer», e algumas outras grafias também inscritas, aleatoriamente, à volta da palavra. O facto de, coincidentemente, a palavra «Trailer», já se encontrar escrita na vertical, ajuda a remeter para o sentido da própria palavra, ou seja, para os bordos da película e para a ideia de carril (calha de ferro sobre a qual se deslocam alguns veículos como o comboio ou o *charriot*).



Fig. 61 – Palavras *HEAD* usada no título



Fig. 62 – Letras que formam a palavra *TAIL* usada no título



Fig. 63 – *Frames* que deram origem à palavra *RAIL* usada no título

Devido a termos *frames* com poucas palavras e letras para formar um título que tivesse um tempo de leitura aceitável, tivemos que intercalar um *frame* negro entre cada letra/palavra. Isto possibilitou-nos prolongar um pouco o tempo do título, evitando um ritmo de leitura rápido e imperceptível. Chegámos a esta conclusão depois de termos digitalizado os *frames* correspondentes e termos feito uma simulação digital através de um programa de edição de vídeo. Assim pudemos testar as várias possibilidades combinatórias e perceber qual o tempo certo para cada uma das palavras e letras. Nesta simulação concluímos que deveríamos agrupar as palavras/letras em grupos de 10 *frames* correspondentes, o que intercalados com os *frames* negros, perfizeram uma duração de quase um segundo de visualização. A intermitência entre os *frames* a branco do título, onde as palavras estavam escritas,

com os *frames* negros, enquadram-se na estética do filme, funcionando como uma introdução ao ritmo impresso pelas imagens seguintes.



Fig. 64 – Separação por letras do alfabeto e por números

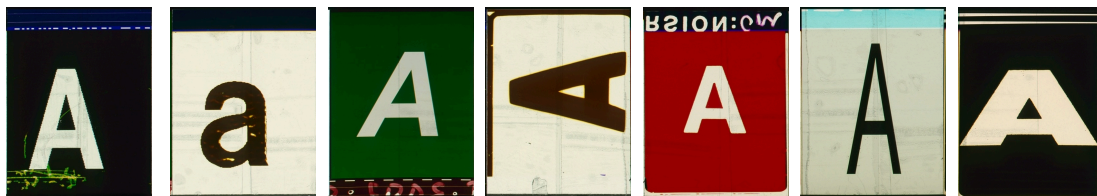


Fig. 65 – Frames com a letra “A”

Mais adiante no filme, entre os 3’52’’ e os 4’, voltamos a utilizar letras tipográficas de vários títulos de filmes e palavras que fomos encontrando, escritas na película, como SCOPE, FLAT, REEL e TITLE. Desta vez, desmontámos as palavras cortando as letras em espaços de quatro furos (o equivalente a um *frame*), para depois as combinarmos seguindo a ordem do alfabeto. A esta sequência, segue-se uma outra, até aos 4’13’’, totalmente composta por títulos de filmes, escritos manualmente em película negra ou transparente.

Após o título de abertura, o filme começa com a imagem isolada de um dos furos laterais. Tiras com cinco furos foram cortadas e unidas num conjunto de 44 elementos, o equivalente a pouco menos de quatro segundos. Para conseguirmos isolar um dos furos, tivemos que fazer uma máscara com película negra, fragmentada de três em três furos, para depois ser aberta uma janela por forma a isolar apenas um dos furos na área da imagem. Deixámos também um furo exposto na zona destinada à banda sonora. Este furo deixado a descoberto na faixa sonora irá depois provocar o

som correspondente ao furo que será visto na área da imagem. Posteriormente, esta sequência foi colada numa película virgem com ajuda de fita adesiva transparente.

Este início foi construído apenas com película negra perfurada nas laterais.

Começámos com um elemento mínimo para, progressivamente, irmos avançando para uma sequência mais complexa. Iniciámos com um furo, depois dois, até conseguirmos uma linha horizontal de furos em fundo negro (o equivalente a quatro furos). Depois seguem-se duas linhas horizontais de furos com bordos a negro, duas linhas de furos com bordos a cores ou transparente, até duas linhas horizontais de furos com bordos coloridas e linhas (*frame lines* e outras imagens gráficas), dispostas verticalmente¹⁸⁵.

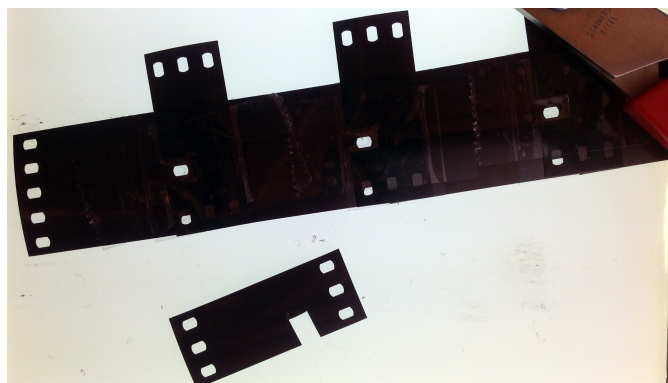


Fig. 66 – Máscara feita com película negra usada no início do filme

Uma das experiências de manipulação que realizámos foi relativa à orientação do posicionamento dos *frames*. A norma diz-nos que os furos são para estarem, verticalmente, na lateral. Mas então, o que acontece se os furos passarem a estar na horizontal? Foi esta interrogação que nos levou a girar a película num ângulo de 90°. Com esta rotação, os *frames* deixaram de estar posicionados na horizontal, por cima ou por baixo uns dos outros e com os furos aos lados, para passarem a estar posicionados na vertical, ou seja, uns ao lado dos outros com os furos por cima e por

¹⁸⁵ Um dos elementos gráficos que as películas apresentam é a linha de separação que está no espaço entre cada *frame*, a chamada *frame line* (linha que marca a separação entre dois fotogramas). Mediante o *aspect ratio*, isto é, o formato de proporção da janela da imagem (numa relação de largura x altura), esta linha pode ser mais fina ou mais grossa. Numa das partes do filme, usamos estes elementos gráficos, retirados, principalmente, das áreas vazias que estão entre os números das contagens decrescentes. As diferentes películas com diferentes espessuras de linhas de intervalo, foram cortadas em diferentes medidas, de maneira a usarmos essas *frame lines* de forma aleatória ou organizada.

baixo (fig. 67 e fig. 68). O filme passou a ser montado com a junção das laterais (fig. 69 e fig. 68). Esta simples alteração formal trouxe-nos, além de novas possibilidades de montagem, uma nova perspectiva e organização do material fílmico (as linhas de separação dos *frames* passaram a estar na vertical e as zonas laterais das perfurações passaram a estar na horizontal).

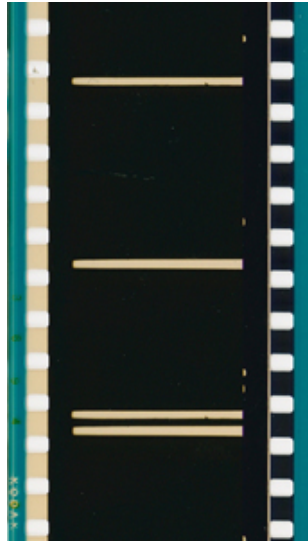


Fig. 67 – Tira de película negra com separação dos *frames* a branco (antes de ser cortada)

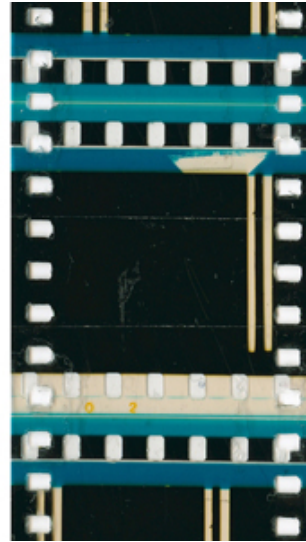


Fig. 68 – Tira de película negra com separação dos *frames* a branco (depois de ser cortada, rodada a 90°, colada e furada nas laterais)



Fig. 69 – Tira com 11 bocados de película, com 8 furos cada, colados na vertical

Para esta acção, concluímos, numa primeira instância, que deveríamos cortar a película em intervalos de oito perfurações numa das laterais, que depois de rodadas a 90° teriam uma largura de 38mm, isto é, mais 3mm do que os regulamentados 35mm.

Os *frames* cortados foram depois agrupados e colados com fita adesiva transparente em conjuntos de 11, 22, 33, e 44. Agrupamentos de 11 conjuntos de duplos *frames* (38mm), colados pela parte dos furos, equivalem a cerca de 20 *frames* normais, isto é, menos do que um segundo – 19 frames são o espaço de intervalo entre a sincronização do som com a imagem. Isto permitiu-nos ter, ao mesmo tempo, uma dinâmica no fluxo das imagens e uma síncrona correspondência entre o som e a imagem.

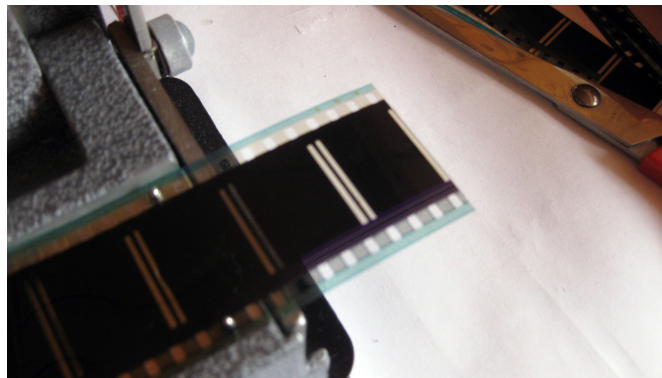


Fig. 70 – Preparação para corte da película em 8 furos

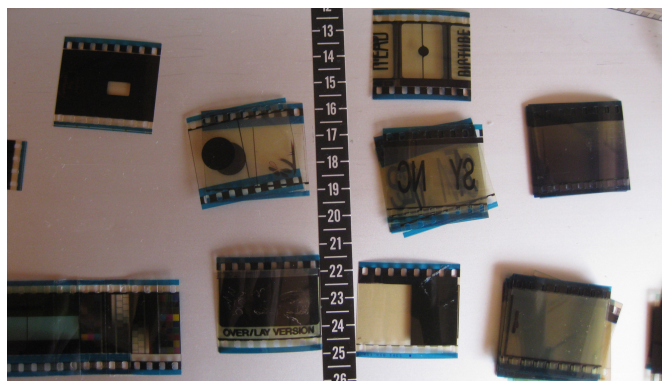


Fig. 71 – Agrupamento de película cortada em 8 furos

Posteriormente, uma das laterais dos conjuntos agrupados teve que ser aparada com ajuda de uma guilhotina para podermos eliminar os 3mm em excesso (fig. 73). Este excesso retirado fora guardado para, também, ser usado na montagem final (fig. 74 e fig. 75). Podemos vê-los no filme entre os 2'40'' e os 3'11''. A dificuldade em fazermos um corte milimetricamente preciso, fez com que algumas partes da película ficassem ligeiramente mais largas, ultrapassando os regulamentados 35mm. Na

prática, quando a película é 1 a 2mm superior aos regulamentados 35mm, a imagem, quando projectada no ecrã, aparece desfocada pois haverá uma ligeira curvatura na película ao passar pela janela de projecção do projector. No filme, existem alguns momentos onde nos deparamos com este efeito de desfocado: entre os 1'20'' e 1'22''; 1'27'' e 1'30''; 1'43'' e 2'06''; 2'14'' e 2'26''.

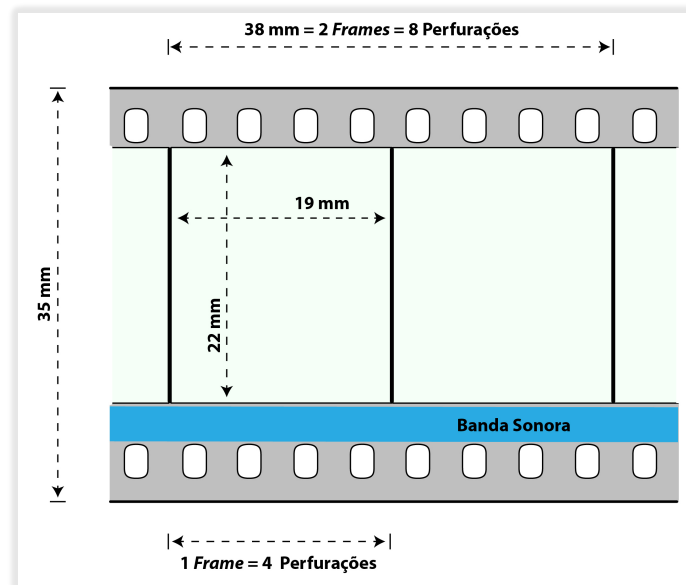


Fig. 72 – Dimensões da película e do fotograma

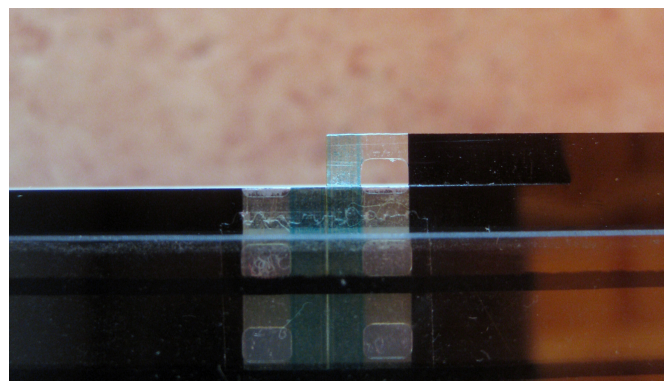


Fig. 73 – Excesso de película cortada



Fig. 74 – Restos de película cortada

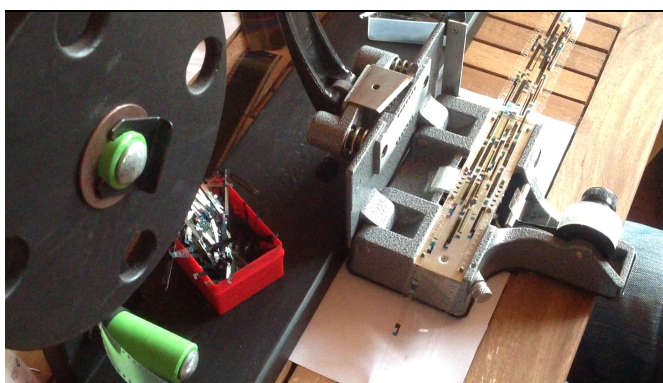


Fig. 75 – Restos de película cortada e colada em película transparente

Depois da película aparada foi necessário furar as laterais para que o filme pudesse, novamente, circular na máquina de projecção. Para este acto, tivemos que adquirir uma nova coladeira com o intuito de modificá-la, por forma a ser possível realizar os furos na película de uma maneira mais eficiente e padronizada. Porque muitas das vezes a coladeira modificada não fez os furos na perfeição, fomos obrigados a apará-los com ajuda de um x-acto, retirando, assim, as partes mais ásperas e salientes (fig. 76). Novamente, os restos provenientes dos furos foram guardados e mais tarde aproveitados na montagem final. Como podemos verificar entre os 3'12'' e os 3'38'', isto foi feito de duas formas: colados aleatoriamente em grupos ao longo da película e individualmente ao centro de cada *frame* (fig. 77). Uma parte da banda sonora (entre os 3'12 e os 3'32) também foi composta com as sobras dos furos.



Fig. 76 – Aparagem das partes que o furador não conseguiu retirar

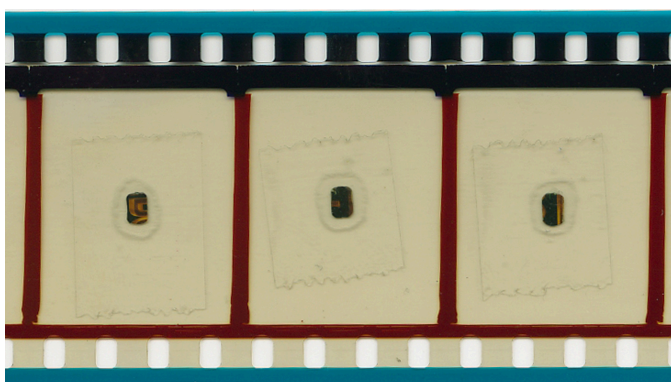


Fig. 77 – Restos provenientes dos furos colados ao centro de cada *frame* em película transparente

Numa segunda instância, e porque passámos a ter película transparente em quantidade suficiente para nos assegurar uma base sólida, cortámos a película em bocados mais pequenos (em cinco perfurações numa das laterais), que depois foram colados por cima da base transparente com ajuda de fita adesiva. Esta nova forma de conseguir o mesmo resultado final, libertou-nos do trabalho dos furos e do seu ajustamento final, acelerando um pouco mais o processo de trabalho.

Para além de cortarmos a película em oito e em cinco perfurações, existem partes no filme (entre os 2'14'' e os 2'25'', os 6'10'' e os 6'25'') onde a película foi cortada em um, dois, três e quatro furos. Estes cortes em diferentes tamanhos vieram a potenciar diferentes dinâmicas audiovisuais na montagem, principalmente na parte final do filme.

Não nos limitámos a cortar a película de forma transversal e apenas por entre os furos. Uma parte da exploração deste trabalho recaiu, também, no corte

longitudinal da película. A primeira experiência foi realizada em *Arorua*¹⁸⁶, onde cortámos o filme, literalmente, a meio. O resultado prático deste corte, em *Head, Tail, Tail*, pode ser visto entre os 2'12'' e os 2'27''. Para aqui, focámo-nos, essencialmente, na secção das pontas iniciais que contêm os números da contagem decrescente. Depois de escolhidas e coladas as imagens que nos interessavam, cortámos a película em duas metades no sentido longitudinal. Passámos as zonas exteriores para dentro da imagem e invertemos a orientação de uma das tiras para não haver correspondência entre as linhas da metade direita com as linhas da metade esquerda. Depois voltamos a unir as duas metades para de seguida fazermos os furos nas zonas laterais (uma vez mais, as sobras dos furos, foram posteriormente aproveitadas). Nesta sequência do filme, descentrámos aquilo que antes estava no centro para aproximarmos as extremidades laterais.

Além do corte longitudinal a meio da película, resultando em duas metades, cortámos também a película em tiras com diferentes larguras. Por exemplo, numa das sequências do filme, entre os 2'28'' e os 2'40'', foram cortadas as laterais da película, mais especificamente, as zonas onde estão as perfurações e a banda sonora. Depois essas pequenas tiras foram montadas ao comprido, umas ao lado das outras, com ajuda da coladeira (fig. 78). Mais tarde, uma parte desta montagem foi novamente cortada em diferentes tamanhos – cinco por cinco furos, três por três e dois por dois furos – para de seguida ser colada, com uma rotação de 90°, numa película transparente, como podemos ver na parte final do filme.

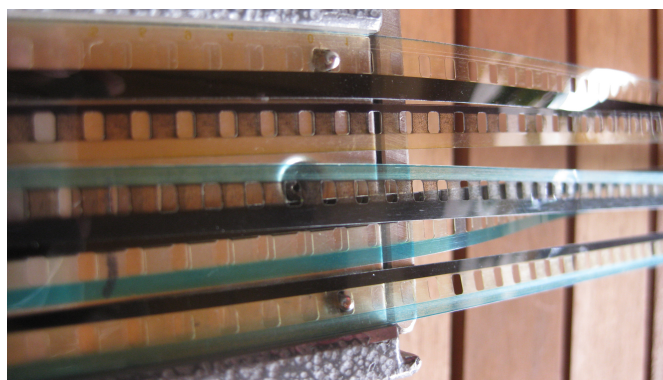


Fig. 78 – Laterais da película cortada pela guilhotina

¹⁸⁶ Um filme experiência com 32'' que realizamos no decorrer da investigação de *Head, Tail, Rail*, e que consistia no corte longitudinal, a meio da película, de um filme teste ao som Dolby Digital com o nome de código de *Aurora*.

Entre a secção dos restos das perfurações centradas a meio do enquadramento e a secção apenas composta por grafias tipográficas (letras do alfabeto e palavras escritas à mão), de que já fizemos referência atrás, encontram-se uma série de imagens gráficas e geométricas (sequência que vai desde os 3'38'' até aos 3'52'') a cores e a preto e branco que vão desde o simples ponto, passando pelo círculo em vários tamanhos, o losango, linhas horizontais e linhas oblíquas que cruzam o ecrã.

Além do material mais gráfico proveniente das normas SMPTE e das linhas que marcam a separação dos *frames*, utilizámos, também, película sobreexposta pela luz, que encontrámos nas extremidades das bobinas. Estes efeitos, essencialmente, cromáticos ter-se-ão originado devido a erros de revelação ou entradas de luz inesperadas (entre 4'13'' e 4'21''). Após esta sequência de imagens, montámos, ironicamente, um conjunto de imagens técnicas destinadas ao controlo e verificação da cor. Este grupo de imagens, de presença obrigatória em todos os *film leaders*, foi dividido em duas partes separadas por película virgem. O primeiro grupo (4'23'') é composto por sete retratos de mulheres, conhecidas como *China Girls* ou *Leader Ladies*, sendo o segundo grupo (4'24'') constituído por grelhas cromáticas e miras técnicas.

Seguidamente, entre os 4'24'' e os 4'27'', os 4'33'' e os 4'36'', os 4'50'' e os 4'56'', aparecem de forma rápida e intermitente, grupos compostos de apenas dois *frames* cada (quatro nos dois primeiros e oito no último), espaçados por película negra. Estes *frames* foram compostos e montados com restos de pequenos fragmentos de películas sobre um fundo transparente, e funcionam como separadores de transição entre alguns agrupamentos de imagem que montamos nesta parte do filme, nomeadamente, o grupo anterior das *China Girl* com as grelhas cromáticas, um grupo composto por linhas de separação de *frames* (*frame lines*) que se junta um rectângulo na vertical (dos 4'28'' aos 4'33''), a uma sequência composta apenas por código de barras (entre os 4'38'' e os 4'50'') dispostos alternadamente na horizontal e vertical, formando uma espécie de grelha irregular que disfarça a sua origem, funcionalidade e orientação.

Após estes *separadores*, entramos na parte final do filme que começa aos 4'57'' e termina aos 6'30''. Esta sequência inicia-se com uma recuperação estética e formal de uma parte da sequência inaugural, onde podemos voltar a ver as perfurações das zonas laterais dispostas na horizontal e algumas *frame lines* na

vertical. A partir daqui existe uma evolução progressiva na maneira como aparecem as perfurações: primeiro na horizontal e a diferentes ritmos (entre os 4'57'' e os 5'46''), depois dispostas em tiras na vertical (entre os 5'47'' e os 5'59''), até chegarmos a uma projecção dos furos em vários sentidos, gerando uma certa confusão cromática e formal, que vai desaparecendo, gradualmente, até uma sequência de perfurações coladas em película transparente, disposta intermitentemente, ora do lado direito, ora do lado esquerdo do ecrã. Esta secção final termina com a imagem de uma única perfuração centrada a meio do ecrã sobre um fundo negro. Este último *frame* está sincronizado com o som de um *beep* sonoro.

De seguida, aparecem os créditos finais onde colocamos apenas o nosso nome e o ano da realização. Estes créditos finais aparecem de uma forma rápida e quase ininteligível pois, ao contrário do título do filme, apenas utilizámos um *frame* para cada letra que compõe o nosso nome (H, U, G, O, O, L, I, M) e a data (2, 0, 1, 3). A escrita foi feita da mesma forma que o título inicial, ou seja, com recurso a letras e números encontrados nas películas, provenientes de alguns títulos de filmes e contagens decrescentes.

No que diz respeito ao som, neste filme utilizamos diferentes técnicas com vista a sincronização com a imagem. Partes da película tiveram que ser rasuradas à mão (fig. 79), outras tapadas com fita adesiva preta (fig. 80), outras pintadas com caneta de acetato preta ou, como já referido, usámos também algumas das sobras de película para provocar e interferir na banda sonora. A sincronização entre o som e a imagem foi mais cuidada no início e no fim das diferentes sequências, tornando mais notória as mudanças e as passagens audiovisuais.

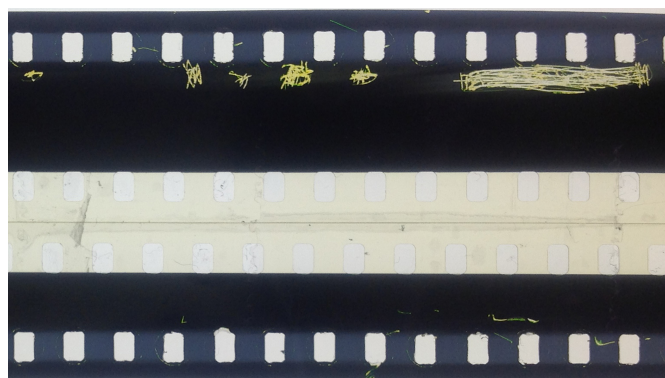


Fig. 79 – Banda sonora riscada à mão

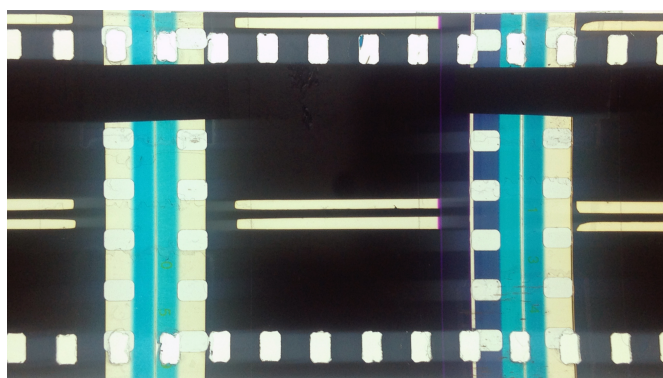


Fig. 80 – Ocultação da banda sonora com fita adesiva preta

Frame a frame, e de uma forma quase primitiva, fomos, progressivamente, construindo este filme através do contacto e experimentação com a matéria. Todos os furos, todas as colagens¹⁸⁷ e todas as montagens resultam de um longo e metódico processo de trabalho. Um dos aspectos a salientar em todo este processo é o facto de estarmos a trabalhar com reproduções físicas, não nos permitindo margem para grandes erros durante os cortes. Ao contrário do que acontece na edição digital, os cortes efectuados na película são de ordem física e não virtual. Um corte mal efectuado poderia pôr em causa a montagem do filme, sem espaço para retrocessos. Devido a este facto, muitas vezes as películas não foram cortadas de imediato até termos a certeza da finalidade a dar a essas imagens.

Durante os quase sete minutos que dura este filme, explorou-se uma grande variedade de técnicas de montagem e de composição. Esta diversidade deve-se, em parte, à riqueza audiovisual proveniente das diferentes imagens, informações e códigos encontrados na película. É desta riqueza e desta multiplicidade de técnicas utilizadas, exploradas e experimentadas que reside a pertinência da investigação deste trabalho.

¹⁸⁷ Para unirmos os vários bocados de película utilizamos fita adesiva transparente com 19mm e 25mm de largura, em rolos de mais ou menos 33 metros. No total, deveremos ter utilizado mais do que 20 rolos de fita adesiva.



Fig. 81 – *Head, Tail, Rail* (bobina completa)

Podemos, desde já, resumir que este foi um processo de trabalho longo e moroso. Primeiro desconstruiu-se a organizada estrutura SMPTE através de vários cortes, tanto na vertical como na horizontal, para depois organiza-los em novas composições. Algumas destas composições, provenientes da primeira desconstrução, foram novamente desconstruídas pelo mesmo processo de cortes para originar outras composições, ainda mais abstractas, com poucos referenciais no que diz respeito à sua origem. Este processo foi repetido as vezes necessárias até haver uma espécie de regeneração das imagens e da matéria filmica. Quantos mais cortes eram feitos na película, mais restos, mais sobras, mais pontas eram soltas e mais possibilidades de montagem, mais matéria e composições se levantavam. A construção do filme, na sua maioria, adveio desse contacto com a matéria, dessa exploração das possibilidades que a matéria potenciava e sugeria. A matéria gerava ideias, que por sua vez gerava mais matéria para novas ideias. À medida que o filme ia ganhando forma e que novas ideias iam surgindo, íamos, também, tendo a necessidade de procurar mais do material que tínhamos em mãos, adicionando imagens que inicialmente não contávamos utilizar. Este processo de procura (*found footage*) parecia não ter fim devido à diversidade de imagens gráficas que íamos encontrando de bobina para bobina.

Por último, e antes de passarmos para o capítulo final correspondente à análise e interpretação crítica de *Head, Tail, Rail*, gostaríamos de referir que, na realização deste filme, usamos cerca de 110 pontas de *trailers* promocionais aos seguintes filmes:

Título do Filme	Realizador	Ano
<i>13 Ghosts</i>	Steve Beck	2001
<i>28 Days Later</i>	Danny Boyle	2002
<i>A Beautiful Mind</i>	Ron Howard	2001
<i>A Perfect Murder</i>	Andrew Davis	1998
<i>A.I. – Artificial Intelligence</i>	Steven Spielberg	2001
<i>Accidental Spy</i>	Teddy Chan	2001
<i>Alien vs Predator</i>	Paul W.S. Anderson	2004
<i>All the King's Men</i>	Steven Zaillian	2006
<i>American Pie</i>	Paul Weitz	1999
<i>American Splendor</i>	Shari Springer Berman e Robert Pulcini	2003
<i>Animal Kingdom</i>	David Michôd	2010
<i>Big Momma's House</i>	Raja Gosnell	2000
<i>Bloodwork</i>	Eric Wostenberg	2011
<i>Broke Down Palace</i>	Jonathan Kaplan	1999
<i>Chocolat</i>	Lasse Hallström	2000
<i>Crash</i>	Paul Haggis	2004
<i>Dancing at the Blue Iguana</i>	Michael Radford	2000
<i>Dark City</i>	Alex Proyas	1998
<i>Diary of the Dead</i>	George A. Romero	2007
<i>District 9</i>	Neill Blomkamp	2009
<i>Dogma</i>	Kevin Smith	1999
<i>Dreamcatcher</i>	Lawrence Kasdan	2003
<i>Drowning Mona</i>	Nick Gomez	2000
<i>Dude Wheres My Car?</i>	Danny Leiner	2000
<i>Erin Brockovich</i>	Steven Soderbergh	2000
<i>Finding Neverland</i>	Marc Forster	2004
<i>Fool's Gold</i>	Andy Tennant	2008
<i>Fools Rush In</i>	Andy Tennant	1997
<i>Forces of Nature</i>	Bronwen Hughes	1999
<i>Fort Dracula</i>	Jeff Holt	2004
<i>Four Christmases</i>	Seth Gordon	2008

<i>Frida</i>	Julie Taymor	2002
<i>From Dusk Till Dawn</i>	Robert Rodriguez	1996
<i>Gothika</i>	Mathieu Kassovitz	2003
<i>Hanging Up</i>	Diane Keaton	2000
<i>High Crimes</i>	Carl Franklin	2002
<i>I Spy</i>	Betty Thomas	2002
<i>Importance of Being Earnest</i>	Oliver Parker	2002
<i>Instinct</i>	Jon Turteltaub	1999
<i>Kundun</i>	Martin Scorsese	1997
<i>Lakeshore</i>	Michael Grais	2006
<i>Libertárias</i>	Vicente Aranda	1996
<i>Lost in Sapce</i>	Stephen Hopkins	1998
<i>Master and Commander: The Far Side of the World</i>	Peter Weir	2003
<i>Max Payne</i>	John Moore	2008
<i>Men of Honor</i>	George Tillman Jr.	2000
<i>Miracle on 34th Street</i>	Les Mayfield	1994
<i>Monster</i>	Patty Jenkins	2003
<i>Monster house</i>	Gil Kenan	2006
<i>Morven Callar</i>	Lynne Ramsay	2002
<i>My Big Fat Greek Wedding</i>	Joel Zwick	2002
<i>Mystic River</i>	Clint Eastwood	2003
<i>Notting Hill</i>	Roger Michell	1999
<i>O Crime do Padre Amaro</i>	Carlos Coelho da Silva	2005
<i>One Hour Photo</i>	Mark Romanek	2002
<i>Paradise Road</i>	Bruce Beresford	1997
<i>Picking Up the Pieces</i>	Alfonso Arau	2000
<i>Planet of the Apes</i>	Tim Burton	2001
<i>Pollock</i>	Ed Harris	2000
<i>Proof of Life</i>	Taylor Hackford	2000
<i>Prozac Nation</i>	Erik Skjoldbjærg	2001
<i>Queen of the Damned</i>	Michael Rymer	2002
<i>Quills</i>	Philip Kaufman	2000

<i>Road to Perdition</i>	Sam Mendes	2002
<i>Rules of Engagement</i>	William Friedkin	2000
<i>Someone</i>	Andrew Niccol	2002
<i>Save the Last Dance</i>	Thomas Carter	2001
<i>Say It Isn't So</i>	J.B. Rogers	2001
<i>Scooby Doo</i>	Raja Gosnell	2002
<i>Serendipity</i>	Peter Chelsom	2001
<i>Shakespeare in Love</i>	John Madden	1998
<i>Six Days Seven Nights</i>	Ivan Reitman	1998
<i>Solaris</i>	Steven Soderbergh	2002
<i>Space Cowboys</i>	Clint Eastwood	2000
<i>Speed Racer</i>	Andy Wachowski e Lana Wachowski	2008
<i>Stuart Little 2</i>	Rob Minkoff	2002
<i>Sword Fish</i>	Dominic Sena	2001
<i>The Art of War</i>	Christian Duguay	2000
<i>The Beach</i>	Danny Boyle	2000
<i>The Deep End</i>	S. McGehee e D. Siegel	2001
<i>The Faithful</i>	Jacob Chase	2007
<i>The Four Feathers</i>	Shekhar Kapur	2002
<i>The Good Shepherd</i>	Robert De Niro	2006
<i>The Good Thief</i>	Neil Jordan	2002
<i>The Governess</i>	Sandra Goldbacher	1998
<i>The Green Mile</i>	Frank Darabont	1999
<i>The Legends of 1900</i>	Giuseppe Tornatore	1998
<i>The Lord Of The Rings: The Fellowship of the Ring</i>	Peter Jackson	2001
<i>The Missing</i>	Ron Howard	2003
<i>The Mummy</i>	Stephen Sommers	1999
<i>The Punisher</i>	Jonathan Hensleigh	2004
<i>The Seeker: The Dark is Rising</i>	David L. Cunningham	2007
<i>The Story of Us</i>	Rob Reiner	1999
<i>The Sweetest Thing</i>	Roger Kumble	2002
<i>The Ugly Truth</i>	Robert Luketic	2009

<i>The Wedding Singer</i>	Frank Coraci	1998
<i>The White River Kid</i>	Arne Glimcher	1999
<i>The Wings of the Dove</i>	Iain Softley	1997
<i>Traffic</i>	Steven Soderbergh	2000
<i>Training Day</i>	Antoine Fuqua	2001
<i>Tudo Isto é Fado</i>	Luís Galvão Teles	2004
<i>Unfaithful</i>	Adrian Lyne	2002
<i>Valentine</i>	Jamie Blanks	2001
<i>Vanity Fair</i>	Mira Nair	2004
<i>White Oleander</i>	Peter Kosminsky	2002
<i>Wolfman</i>	Joe Johnston	2010
<i>X-Files</i>	Rob Bowman	1998
<i>X-Men 2</i>	Bryan Singer	2003
<i>You Don't Mess With the Zohan</i>	Dennis Dugan	2008

3.3 – Análise e Interpretação Crítica

Iniciamos esta análise fazendo referência a um filme-homenagem ao cinema, o *Nuovo Cinema Paradiso* (1988) de Giuseppe Tornatore. Este filme conta-nos a história de uma sala de cinema, durante os anos 40, localizada numa pequena aldeia da ilha de Sicília, em Itália, e o relacionamento de amizade entre Alfredo, o projeccionista, e Salvatore (mais conhecido por Totó), um miúdo curioso e fascinado pelas imagens cinematográficas a quem Alfredo ensinará a arte da projecção. Enquanto projeccionista, Alfredo fora obrigado a censurar todas as cenas que o padre local achasse imorais para a época (imagens de beijos, seios, etc.). Essas imagens, pontualmente subtraídas, cortadas da bobina fílmica, foram guardadas por Alfredo numa pequena lata metálica que, mais tarde, deixou de herança a Salvatore. Só depois de Alfredo morrer é que a montagem, dos *frames* censurados foi revelada ao já adulto Salvatore, que assim pôde ver as imagens que ele, tal como os outros espectadores, não tinham tido a oportunidade de ver na sala de cinema.

Nem tudo nesta narrativa é ficção e pertencente ao passado. Ainda hoje os projeccionistas são obrigados a censurar imagens, pois as bobinas fílmicas nunca são mostradas na íntegra ao espectador. Nos filmes comerciais, projectados em película, a censura não é feita às imagens de teor imoral ou de violência, mas sim, àquelas com características mais técnicas, marcas laboratoriais entre outras grafias. É nestas imagens que os técnicos laboratoriais, os projeccionistas e a indústria do cinema se apoia, aproveita e abusa em próprio benefício, mas que, ao mesmo tempo, rejeita, ignora e esconde, revogando a sua importância e visibilidade.

É precisamente sobre este ignorado universo cinematográfico que *Head, Tail, Rail*, título do objecto artístico que está na base desta investigação e sobre o qual temos vindo a dissertar, se alicerça.

O título remete-nos exactamente para as zonas periféricas de um corpo, para essas extremidades das bobinas cinematográficas, ou seja, para a zona da cabeça (o

que vem à frente, o que está no topo), a zona da cauda (a retaguarda, a parte traseira, o que está no fim ou em baixo)¹⁸⁸ e as zonas laterais (os bordos, os carris).

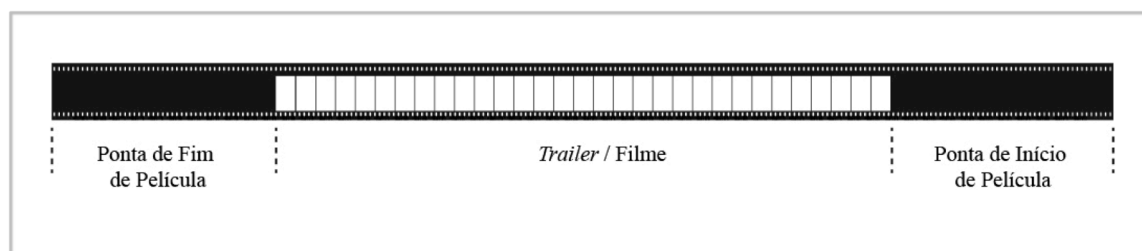


Fig. 82 – Constituição geral da bobina de um *trailer* ou filme cinematográfico

Enquanto que as palavras *Head* e *Tail* têm, nas bobinas filmicas, uma tradução mais literal, estando alusivas à ponta de início e à ponta final da bobina (fig. 82), a palavra *Rail* poderá ter várias interpretações, sugerindo-nos, também, um rasto, um trilho, um caminho estreito. É, precisamente, através destes caminhos estreitos que o cinema se move, pois é pelas faixas laterais que toda a engrenagem e deslocação da película acontece. Noutro sentido, a palavra *Rail* remete, também, para essa imagem visual dos caminhos-de-ferro. O comboio (tal como o cavalo) foi visto, desde o início do cinema, como um símbolo do movimento. Lembremo-nos de *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895) dos irmãos Lumière, de *The Great Train Robbery* (1903) de Edwin S. Porter, ou *Man With a Movie Camera* (1929) de Vertov. Tratava-se de uma relação complementar e óbvia, numa altura em que as duas indústrias, a do cinema e a férrea, abriam novos trajectos e mudanças sociais. Os comboios e os caminhos-de-ferro foram, e ainda são, um tema central no cinema. Esta ligação mantém-se presente, por exemplo, durante a rodagem de filmes, pois é através da montagem de uns carris que se fazem muitos dos *travellings* cinematográficos. São os carris que ajudam a dar firmeza e suavidade aos movimentos da câmara no espaço. Quer nas filmagens, quer na própria película, estes trilhos estão lá para garantir a estabilidade e a mecânica do movimento¹⁸⁹.

¹⁸⁸ Em algumas películas, o *tail* também é chamado de *foot*, ou seja, pé. Ambos têm o mesmo significado pois remetem para a parte final da película.

¹⁸⁹ Neste filme podemos encontrar algumas analogias com os carris dos comboios, não apenas pela utilização dos bordos da película, mas igualmente, pelo efeito visual provocado por estes bordos quando, posicionados na horizontal, passam pelo ecrã vindos de cima para baixo. Aqui, parece que

Contudo, este filme não segue a mesma estrutura organizativa sugerida pelo título, embora o possamos dividir em três partes, tal como as bobinas filmicas (*trailers* ou não). A primeira e a última parte estão mais focadas nos furos e nas laterais da película, assim como no seu excesso – nas sobras dos furos e nas aparas laterais –, enquanto que a parte central foi composta quase exclusivamente com agrupamentos de imagens que normalmente constituem o *film leader*, ou seja, as *china girls*, miras técnicas e de calibração cromática, letras e títulos de filmes, códigos de barras, entre outras informações gráficas simplificadas como o ponto, o círculo e a linha (horizontal, vertical e oblíqua). Deste modo, a deslocação da matéria filmica acontece em dois sentidos, isto é, por um lado, aquilo que era velado pelo projector e pela janela de projecção foi trazido para dentro deste filme e, por outro lado, as imagens que já eram projectadas mas omissas pelo projeccionista (provenientes da zona da cabeça – *head* –, e da zona da cauda – *tail*), passaram para a parte central do filme. Aqui reside uma das particularidades deste trabalho, ou seja, a deslocação das imagens, não apenas no espaço temporal mas, também, no próprio espaço que diz respeito a toda a área lateral dos fotogramas, pois aquilo que já estava na área do *frame* foi enviado para o lugar imaginário do fora-de-campo, e aquilo que, inicialmente, estava fora-de-campo passou a ocupar a área do *frame*.

Isto leva-nos ao conceito de esconderijo apontado por Bazin. Para este autor, o esconderijo é esse espaço centrífugo, onde o visível se oculta, acabando por viver no nosso imaginário. Por um lado, este espaço oculto e imaginário remete para o resto, para o que fica de fora durante a captura das imagens, esse espaço infinito não enquadrado/capturado no plano da câmara durante as filmagens. Por outro lado, o espaço fora-de-campo remete também, para aquilo que, apesar de estar gravado nas margens da película, fica de fora da imagem projectada no ecrã sendo obliterado pelo projector. Referimo-nos aqui às informações áudio inscritas nas pistas sonoras, aos furos da película, às marcas laboratoriais e a outras informações técnicas destinadas aos projeccionistas que nunca são projectadas e mostradas ao público. Aquilo que vemos projectado na tela é apenas uma parte de um todo contido na película, pois os projeccionistas e o projector de cinema nunca revelam toda a informação que está inscrita nas bobinas filmicas.

estamos a viajar na frente de um comboio olhando fixamente para baixo, para as traves, normalmente em madeira, que na horizontal ajudam a fixar os carris dos caminhos-de-ferro ao chão.

Se analisarmos em mais pormenor a película cinematográfica de 35mm, verificamos que, dos 35mm da sua largura, apenas 21mm são projectados e visíveis dentro dos limites do ecrã (fig. 72). Os restantes 14mm, isto é, mais de um terço da película que estão para lá do enquadramento, ficam no apoio à projecção e enclausurados na engrenagem mecânica do aparelho de projecção. É neste espaço físico que podemos encontrar as perfurações da película (essas marcas da identificação filmica, que ajudam a avançar as imagens e toda a bobina cinematográfica), as pistas sonoras (que nunca estando visíveis aos espectadores estão sempre presentes, fazendo-se ouvir), entre outros códigos de identificação da película. Este espaço, não sendo projectado no ecrã, faz parte do filme e da sua base física. Tudo aquilo que é projectado e enquadrado no ecrã é apoiado pelos bordos da película. É o que está fora dos limites daquilo que é visto no ecrã que suporta as imagens enquadradas. Sem este suporte estrutural, as imagens não se equilibrariam, nem passariam no projector de cinema. Ao mesmo tempo que dá estabilidade, a engrenagem também faz avançar a película. Falar em esconderijo é, também, falar em apoio da imagem projectada. Se o apoio é aquilo que suporta o corpo, é este esconderijo, este resto, que apoia, equilibra, suporta e auxilia as imagens projectadas no ecrã. A única função deste espaço fora-de-campo não é tornar-se visível mas sim presente sem ser visto.

Ao trazermos à luz da projecção esse espaço oculto, enviamos para o esconderijo aquilo que estava, inicialmente, destinado a aparecer no ecrã. *Head, Tail, Rail*, reúne o que estava separado e afasta o que à partida seria inseparável e dado como correcto, ou seja, as imagens filmicas que habitualmente se vêem no cinema. Neste sentido, este filme reduz o intervalo existente entre as diversas matérias existentes nas zonas laterais da película (faixas de áudio, perfurações laterais, etc.) com as pontas de início e as pontas finais. Deste modo, aproximam-se os estilhaços de um corpo ignorado e rejeitado pelos projeccionistas e pelos projectores de cinema, dando visibilidade a um novo corpo construído e transformado. Toda esta matéria filmica ganha, literal e metaforicamente, um novo sentido, uma nova e regenerada perspectiva que, para além de ser visual, também é sonora. Trata-se de um filme reduzido à própria materialidade, um filme que se transforma com, e na sua própria imagem, numa espécie de metalinguagem onde o filme se mostra e fala de si próprio. A materialidade física do meio é o próprio conteúdo.

Não serão os *film leaders* extensões dos próprios filmes/*trailers*, um prolongamento natural e específico do próprio cinema? Não só respondemos afirmativamente, como achamos que os *film leaders* são uma linguagem secreta do próprio cinema, uma linguagem só acessível a alguns, mas essencial para o funcionamento de todo um sistema que é ao mesmo tempo mecânico, comercial e artístico. É precisamente a partir desta linguagem secreta que se procurou construir um corpo imagético alienado de qualquer narração, onde se potenciasses o lado obtuso das imagens fílmicas. Estas imagens periféricas dão-nos a ver mais imagens que, já lá estando, não eram perceptíveis. Revela-se o segredo velado no esconderijo, mantendo-o em segredo de forma pouco reconhecível. É como se estes códigos imagéticos, ao mesmo tempo que são expostos, se anulassem para revelarem novas matrizes e imagens. Como exemplo disto, temos a simples forma geométrica da perfuração da película que inicialmente é apresentada. Em *Head, Tail, Rail*, esta forma vai libertar-se da sua função utilitária (ajudar a engrenagem a avançar a película), tornando-se autónoma e mais volúvel à medida que o filme progride, até perder a sua matriz original em novas variações formais.

É isto que Vertov procurava na *geometria dinâmica* do seu *olho cinematográfico*: um cinema assente na montagem, no movimento entre as imagens, nessa capacidade de juntar e dialogar com qualquer imagem ou plano. Neste filme isto foi levado ao extremo. Toda esta regeneração fílmica proposta por Vertov vem à tona através da montagem (não nos esqueçamos que foi pela montagem que o cinema se fez arte e não pela simples reprodução mecânica do movimento que fascinou Edison e os Lumière). A multiplicidade de cortes e colagens utilizados desmontaram por completo a padronizada estrutura das matrizes dos *film leaders*. A montagem rompe com essas estruturas sólidas que o real nos apresenta e constrói, a partir da matéria concreta e visível do real, um novo corpo imagético. As imagens são a pele que reveste a película. Uma pele que advém dessa sensibilização química. Quando a pele é arranhada, o corpo, enquanto matéria, sofre um golpe e uma cicatriz é deixada na imagem. Quando a película é cortada em duas metades, há tanto uma separação do corpo/imagem como do tempo. Quando dois corpos/imagens diferentes se juntam, através da montagem, há não apenas a criação de uma nova orgânica imagética como, também, a junção de dois tempos distintos. Estabelece-se um intervalo. Mais do que separar, o intervalo une e reconstitui o diálogo e a ligação entre as matérias imagéticas. As imagens que acompanham os *trailers* promocionais ganham neste

filme a independência merecida. Elas deixam de ser o apêndice das películas comerciais para se transformarem no núcleo principal, ganhando uma vida própria. Uma vida articulada através das particularidades e características que são genuínas ao próprio cinema, na matéria que o constitui e na matéria que posteriormente veio acumular-se na película, nomeadamente, a fita adesiva, os pelos, o pó, etc.. O corpo cinematográfico regenera-se emergindo daí um novo corpo filmico.

Este olhar para dentro de si mesmo, é algo que está para além da metalinguagem. É uma espécie de *mise-en-abîme* que, partindo daquilo que é evidente, nos leva até uma outra realidade. Foi assim que Roland Barthes, a partir do óbvio, chegou ao sentido obtuso, levando-nos posteriormente ao filmico. Barthes propôs que olhássemos em profundidade, mergulhando o nosso olhar nas várias camadas que compõem as imagens filmicas, com o objectivo de encontrar, nos vários tecidos que formam essas imagens, outras formas imagéticas mais depuradas, que à partida estavam menos evidentes. O obtuso é aquilo que, mascarado pelo óbvio, no filme se esconde, é quando as imagens filmicas dão lugar à matéria filmica. Deste modo, pensamos que *Head, Tail, Rail*, vai ao encontro dessas formas purificadas extraíveis do cinema. Se tivermos, novamente, em conta as perfurações da película e todas as outras grafias que estão na génese deste filme, verificamos que os contornos que definiam os seus significados simbólicos acabam por desaparecer em completo, para se transformarem em matéria, em puras formas complementares, muito diferentes das que se manifestavam, inicialmente, na sua origem.

Se repararmos bem, as perfurações laterais não são apenas a imagem de marca do cinema (e da fotografia), são também, o emblema da película, da matéria e do material filmico fotossensível. Ainda hoje o cinema é simbolicamente representado por estas marcas laterais. Em certo sentido, a imagem de uma película perfurada indicia um determinado *modus operandi*, enquadra-nos no tempo de uma materialização analógica (que aponta para uma certa imperfeição, irregularidade e acaso), afastando-se das complexidades matemáticas e binárias da pragmática linguagem digital. Neste filme, estas perfurações e as suas sobras (o interior da parte furada, o que resta do buraco) saltam das laterais para o centro, apoderam-se do espaço inicialmente destinado a outras imagens (provavelmente imagens enquadradas por uma câmara), ganhando novas e diversas formas.

O filme como matéria é aquilo que propuseram o britânico Peter Gidal¹⁹⁰ e o americano P. Adam Sitney. No geral, ambos defendem um cinema estruturalista que questione o aparelho cinematográfico, um cinema não representativo da realidade, que ensaie não ser ilusionista, um cinema que parta da sua forma, da sua estrutura, da sua matéria, que viva dentro das suas características. Neste caso, confrontamos o espectador com os elementos físicos que constituem a película cinematográfica, em vez de tentarmos encontrar uma significação, uma narrativa e o ilusionismo da representação cinematográfica.

Em *Head, Tail, Rail*, encontramos, também, alguns pontos de intercepção com o trabalho exploratório de vários artistas que, entre os anos 60 e a década de 70 do século passado, realizaram uma série de filmes experimentais partindo de elementos estruturais do cinema e da matéria fílmica. Esses pontos comuns podem ser vistos, por exemplo, em filmes da dupla alemã Wilhelm e Birgit Hein, dos americanos Paul Sharitz e Bruce Conner, do espanhol Antonio Artero e do inglês Guy Sherwin. De Wilhelm e Birgit Hein destacamos *Rohfilm* (1968) e *Materialfilme* (1976), filmes apoiados em apropriações fílmicas e excertos de películas comerciais. Enquanto que *Rohfilm* questiona a destruição da imagem fílmica através de múltiplos processos de montagem e reprodução, *Materialfilme* é uma apropriação, ao estilo *found footage*, de *film leaders* provenientes de filmes comerciais, que os autores foram coleccionando no tempo em que programavam e projectavam sessões de cinema. No texto de apresentação aos filmes dos Heins, compilados recentemente em DVD pelo Filmmuseum de Munique, Marc Siegel escreveu o seguinte:

Para o seu filme em 35mm, *Materialfilme* (1976), os Heins cortaram, aleatoriamente, um conjunto de material a cores e a preto e branco, retirados de pontas iniciais e pontas finais de filmes comerciais. Os riscos, rabiscos, escritos à mão e os números e os pontos das impressões comerciais que adornam tal material que passam pelo olho até que sejam substituídos por imagens que contenham apenas cores deslavadas ou riscadas atrás e molduras brancas. (...) Nos anos 1960 e 70, as cores eram muitas vezes pintadas nas pontas iniciais e pontas finais de filmes comerciais, de modo a auxiliar o projeccionista na ordem das diferentes bobinas. Ao longo dos anos, esta tinta aguarelada desvaneceu e estalou, e várias manchas, arranhões e outras irregularidades deixaram marcas na superfície da película. Na projecção, estas marcas sobre o material entram em relacionamentos rítmicas arbitrários com o movimento da cor e os flashes interruptos de luz branca. Assim, *Materialfilme*, oferece uma exuberante sinfonia visual de texturas, a liquidez visível (ênfatisada pelas aguarelas),

¹⁹⁰ Peter Gidal explica a sua visão estruturalista no texto “Theory and Definition of Structural/Materialist Film” publicado no livro *Structural Film Anthology* pelo British Film Institute, Londres, 1978, pag. 1.

e as cores que marcam os inícios e os finais de filmes que, geralmente, são negligenciados ou invisíveis¹⁹¹.

Nesta citação está bem explícita a natureza das imagens e o tipo de intervenção que a dupla alemã realizou em *Materialfilme*.

Ten Seconds Film (1965) de Bruce Conner, *Del Tres al Once* (1968) de Antonio Artero, *At the Academy* (1974) de Guy Sherwin e *Tail* (1976) de Paul Sharits são outros bons exemplos de filmes feitos inteiramente a partir de pontas de filmes. *Ten Seconds Film* (filme que já analisámos anteriormente), *Del Tres al Once* e *At the Academy* apoiam-se nas imagens que estão no início das bobinas, essencialmente, nos números da contagem decrescente que antecedem os filmes comerciais. Enquanto que Artero restringe a sua apropriação aos números que vão do 3 ao 11 numa montagem simplificada, Sherwin, com o mesmo material, estabelece uma reprodução contínua das imagens numéricas (assim como do *beep* sonoro que normalmente acompanha as imagens), conseguindo uma série de sobreposições, acumulações e variações de imagens através de um processo de reprodução fotográfica com recurso a uma impressora óptica. Já Conner, em *Ten Seconds Film*, além de utilizar imagens com o sistema numérico, vai alargar este espectro a uma série de palavras (*Picture Start*, *Head*), entre outras imagens com um aspecto mais gráfico. No filme *Tail*, Paul Sharits apropria-se apenas das pontas finais de gravações fílmicas, onde a figura humana se mistura com as abstracções cromáticas da película sobreexposta à luz.

Outro filme que nos apresenta um pouco de toda a riqueza visual contida nos *film leaders* é *Standard Gauge* (1984), de Morgan Fisher. Este filme começa por fazer uma breve introdução sobre o aparecimento da película, mencionando a importância de William Dickson na escolha da largura do suporte em celulóide e nas perfurações

¹⁹¹ “For their 35mm *Materialfilme* (1976), the Heins randomly spliced together a mix of color and black and white material taken from the header and footer of commercial films. The scratches, scribbles, hand-written and commercially printed numbers and dots that adorn such footage rush past the eye until they are replaced by images consisting only of washed-out colors or scratched back and white frames. (...) In the 1960s and ‘70s, colors were often painted onto the header and footer of commercial films, so as to aid the projectionist in ordering the different reels. Over the years, this watercolor paint has faded and cracked, and various blotches, scratches and other irregularities have scarred the surface of the filmstrips. In projection, these marks on the material enter into arbitrary rhythmic relationships with the movement of color and the interrupting flashes of white light. *Materialfilme* thus offers a lush, visual symphony of the textures, the visible liquidity (emphasized by the watercolors), and the colors that mark the usually overlooked or unseen beginnings and endings of films”. Marc Siegel, in “Reproducing W+B Hein’s *Material Films*”, texto publicado no folheto que acompanha o DVD *W+B Hein - Materialfilme*, editado pelo Filmmuseum e pelo Goethe-Institut München, Alemanha, em 2012.

das margens laterais. Foram as escolhas de Dickson que acabaram por definir o formato padrão utilizado no cinema comercial desde as suas origens até aos nossos dias. É a partir deste preâmbulo, que Fisher começa a construir o seu filme, explicando o seu fascínio e a sua relação com o cinema, em especial com o formato 35mm. Durante os 35 minutos de duração do filme, Fisher vai-nos mostrando, de forma lenta e compassada, fragmentos de película em 35mm que foi coleccionando aquando do seu intermitente contacto com a indústria cinematográfica, como editor, figurante e investigador de filmes. Os excertos de película são mostrados na íntegra (no total são cerca de 30 fragmentos). Fisher apresenta-nos a película tal como ela é, no seu estado mais bruto, onde podemos ver os vários *frames*, as linhas de separação entre esses *frames*, a faixa sonora, as informações técnicas escritas nos bordos da película e as perfurações. Por entre película de cor, positiva e negativa, *frames* extraídos de filmes, imagens teste e grafias laboratoriais, vemos, não apenas a película em toda a sua largura, como, também, ouvimos o próprio Fisher a narrar as histórias que estão por detrás de cada imagem e fragmento (aspectos técnicos, processos, a origem das imagens, conteúdo e personagens em alguns dos fotogramas, etc.). Tudo nos é literalmente mostrado, explicado e documentado. Em vez de projectar as imagens em 35mm, Fisher, ironicamente, filmou-as no formato 16mm (num único plano contínuo) com ajuda de uma mesa de luz, como se fossem objectos raros, apresentando-nos, de forma óbvia e em estado bruto, a materialidade do meio cinematográfico.

Embora possamos traçar algumas tangentes entre os filmes que acabamos de mencionar e *Head, Tail, Rail*, nomeadamente no material intrínseco e estrutural ao cinema comercial de reprodução em massa, ao espectro imagético e matérias filmicas utilizadas, à prática do *found footage*, o resultado final e os pressupostos conceptuais diferem bastante. Enquanto os Heins, Conner, Artero e Sharits se limitaram a compilar uma série de pontas de início e de fim de rolo, colando-as de forma mais ou menos aleatória, sem qualquer manipulação das imagens e que no final são apresentadas de forma objectiva, no nosso filme, a manipulação desse material similar foi realizada por forma a transfigurar e a abstrair a matriz original. Neste sentido, *Head, Tail, Rail* é, também, uma antítese do filme de Fisher e de *Film In Which There Appear Edge Lettering, Sprocket Holes, Dirt Particles, Etc.* (1966), de Owen Land, estando mais próximo, pelas afinidades cromáticas, geométricas e abstractas, de filmes como *Synchromy* (1971), de Norman McLaren ou *Rhythm 21* (1921) de Hans

Richter. Ao contrário de Fisher e Land, tentou-se não apontar para o lado mais óbvio e superficial da imagem, mas sim, encontrar novas composições e técnicas de montagem, revelando um lado mais subjectivo das mesmas.

Também pelas suas particularidades gráficas, cromáticas e de um certo minimalismo formal, *Head, Tail, Rail*, poderá levar-nos a estabelecer ligações análogas ao trabalho pictórico de autores como Theo van Doesburg, Piet Mondrian, Barnett Newman, John McLaughlin, Josef Albers ou Mark Rothko. O uso das cores sólidas com contornos definidos e contrastes acentuados, as formas geométricas simplificadas (linhas, rectângulos, quadrados, círculos) e composições gráficas que nos levam até à abstracção.

O lado matérico assente na estrutura filmica não levanta apenas questões da plasticidade da imagem como também aponta para problemáticas relacionadas com o tempo e um certo lado primitivo na forma de montar e construir um filme. Imagem após imagem, o nosso olhar vai retendo as matérias projectadas a um ritmo que o pestanejar por vezes não acompanha. É nessa sobreposição a 24 imagens por segundo que percebemos aquilo que, não estando na película, nos é dado pela projecção, ou seja, o movimento. Como sabemos, o movimento, no cinema, não acontece na película, mas sim no projector. É o aparelho que transforma a leitura e a percepção das imagens cinematográficas dando uma ideia errada de um movimento que acontece na projecção mas não existe no suporte filmico. Aquilo que encontramos na película é apenas um conjunto de imagens estáticas que em nada têm a ver com o movimento projectado no ecrã. Citando Merleau-Ponty diríamos que:

O movimento concreto é portanto centrípeto, enquanto o movimento abstracto é centrífugo; o primeiro ocorre no ser ou no actual, o segundo no possível ou no não-ser; o primeiro adere a um fundo dado, o segundo desdobra ele mesmo seu fundo. A função normal que torna possível o movimento abstracto é uma função de "projectão" pela qual o sujeito do movimento prepara diante de si um espaço livre onde aquilo que não existe naturalmente possa adquirir um semblante de existência¹⁹².

Além desta afirmação vir reforçar a ideia de Bazin defendida anteriormente, o projector não nos dá apenas o movimento visual como, igualmente, traduz em som os padrões imagéticos localizados na zona da película destinada à banda sonora. O som

¹⁹² Merleau-Ponty, *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo, Martins Fontes, 1999, p. 160.

que ouvimos em *Head, Tail, Rail*, é o reflexo daquilo que se vê projectado no ecrã. Trata-se de uma relação síncope entre o som e a imagem. Uma pura união audiovisual que nos remete para o trabalho exploratório, com som óptico, de Oskar Fischinger, Rudolf Pfenninger, Norman McLaren e Richard Reeves. Para além de se darem a ver, as imagens dão-nos, também, a ouvir um som que está oculto na sua aparência visual. É do provável silêncio das imagens que é produzido o som de *Head, Tail, Rail*.

Do ponto à linha, do concreto ao abstracto, do preto e branco às cores, do horizontal ao vertical e diagonal, da geometria à escrita, da matéria a uma regenerada matéria, do óbvio ao obtuso, este filme explora as diferentes dinâmicas sugeridas pela matéria fílmica. Aqui o cinema é reduzido à pureza das suas imagens mais técnicas e industriais.

O filme termina com a mesma imagem com que começa, ou seja, com a forma de uma única perfuração, centrada ao meio sobre um fundo negro. Percepciona-se apenas a luz branca que atravessa o furo. Trata-se apenas de um *frame* que ganha maior visibilidade, não apenas devido ao contraste com o branco da película virgem que antecede e sucede a este *frame*, mas, também, por causa do *beep* sonoro que se ouve em simultâneo, tornando-o mais presente. Este *frame* é como que um ponto final no filme. Fecha-se este ciclo com um regresso subliminar e fugaz ao início. Não se trata aqui de uma repetição, mas antes de um desvio, em forma de espiral, em relação à sua origem. Foi afastando-se do centro que o cinema amadureceu, enriqueceu, fortaleceu e celebrou todo o seu potencial audiovisual.

Conclusão

Imagens veladas pelos projeccionistas e pelas máquinas de projecção, películas esquecidas em salas de cinema em decadência e revogadas pelas actuais mudanças tecnológicas. Foi esta a base do nosso projecto. A partir dos restos estilhaçados de um cinema em abandono, de um certo desinteresse pelos filmes feitos em película de celulóide, descobrimos um conjunto de imagens que nunca são visíveis durante as apresentações dos filmes. Estas matérias gráficas, presentes em todos os filmes e *trailers* cinematográficos de suporte em celulóide, funcionam como uma linguagem secreta do cinema destinada a ser decodificada pelos projeccionistas e pelos técnicos laboratoriais. Embora invisíveis ao espectador, a sua presença é obrigatória e imprescindível. Em nossa opinião, estas são as mais genuínas imagens cinematográficas vindas da produção industrial/comercial.

Foi ampliando o campo do filme para o exterior, expandindo-o para as suas margens, que tentámos alargar as potencialidades audiovisuais desta linguagem secreta, tornando visível e audível aquilo que, nos *trailers*, estava invisível e inaudível, servindo apenas para garantir um procedimento técnico no início e no fim da projecção de um filme. Revelou-se aquilo que estava a mais, em forma de suplemento, nos filmes e nos *trailers* cinematográficos. Através dos *film leaders*, construiu-se um filme totalmente alheio às imagens que normalmente se encontram na parte central das bobinas fílmicas, àquelas imagens que contam histórias (ou não) e ocupam constantemente o ecrã.

Head, Tail, Rail dá-nos um olhar exocêntrico, uma nova perspectiva da matéria cinematográfica, mostra-nos um outro lado do cinema. Trata-se de um filme onde a matéria é concreta, onde o cinema foi tratado como uma reprodução da própria existência fílmica, com as suas peculiares especificidades, não como uma simples reprodução mecânica da realidade. Neste trabalho de apropriação, com base no *found footage* de elementos estruturais pertencentes às bobinas fílmicas, descontextualizámos as várias matérias dos seus propósitos originais, construímos um novo corpo imagético, regenerado, com recurso à (des)montagem e à colagem fílmica sem câmara. Do furo das perfurações laterais até às sobras do próprio furo (ao que resta do buraco, uma espécie de *confetti*), este filme transforma o que de mais técnico

existe nas normas SMPTE em pura matéria fílmica. Assim, a ordenada estrutura da organização SMPTE, que é uma parte obrigatória e integrante da constituição de qualquer película comercial é, neste trabalho, desconstruída em novas composições visuais, tornando todos esses elementos gráficos e impressões industriais, gravadas na película pelas empresas de produção e revelação de película, numa forma obtusa.

O processo de elaboração do filme, e mesmo da escrita da dissertação, foi lento e moroso. Vimo-nos confrontados com muitas limitações de vários tipos que, pontualmente, nos foram dificultando o processo de investigação. O facto de estarmos a residir na ilha da Madeira, por si só, já coloca alguns obstáculos físicos difíceis de gerir, não apenas a nível geográfico, mas também a nível económico. O tempo livre para as deslocações ao continente e o custo das viagens foram dois factores que nos impediram de termos tido um acompanhamento tutorial mais presencial e de acedermos a informações bibliográficas e filmografia de uma forma mais imediata e contínua.

Outra grande limitação que sentimos na realização do trabalho prático teve que ver com o formato 35mm, pois o acesso a equipamento especializado para visualização e montagem das imagens fílmicas foi quase inexistente (é mais fácil encontrar e adquirir equipamento para os formatos como o super 8 ou o 16mm). Isso obrigou-nos a trabalhar de uma forma um pouco mais primitiva e até mesmo artesanal, e a pedir ajuda a alguns projeccionistas (amigos e desconhecidos) para, mediante a sua disponibilidade, nos deslocarmos às cabinas onde trabalhavam para aí podermos ver o resultado do trabalho realizado. Estas pré-visualizações foram realizadas nas salas do Cine Camacha, no Fórum Machico e no multiplex do Madeira Shopping, todos na ilha da Madeira. Este facto condicionou e abrandou o nosso ritmo de trabalho, tornando-o menos flexível, pois estávamos sempre dependentes da boa vontade de terceiros para vermos e ouvirmos a progressão do nosso trabalho. Embora isto nos tenha exigido um maior planeamento e menos tempo para grandes experimentações, imprimiu um lado mais rudimentar e, de certa forma, mais cru ao trabalho final, do qual apreciamos e nos identificamos.

Uma forma que encontrámos para rentabilizar o processo de trabalho, foi aproveitar as várias projecções teste que realizámos (à volta de 10 no total), para gravarmos, em vídeo, as imagens projectadas no ecrã para que pudéssemos analisá-las em casa em maior profundidade e pormenor. Essas gravações foram uma grande

ajuda pois permitiram-nos, através da edição digital, simular e experimentar diferentes possibilidades de montagem e composições do material criado analogicamente.

Não se tratando de um filme *comum*, devido à quantidade de colagens e espessura resultante das várias camadas de película sobreposta, a sua projecção nem sempre foi bem sucedida. Muitas vezes o filme chegou a partir e a saltar da máquina de projecção, queimando, cortando e danificando várias partes da película. Isto obrigou-nos a várias reparações pontuais, obrigando-nos não só a eliminar as partes danificadas, como também, a aumentar as camadas de fita adesiva, tornando o filme um pouco mais expresso e ainda mais matérico.

No cinema digital este projecto nunca poderia existir. No digital, o filme começa e acaba sem imagens circundantes, periféricas, preliminares ou posteriores. Embora esteja apoiado mais na tecnologia passada do que na tecnologia presente/futura, este projecto não pretende fazer o luto do cinema em película, mas sim, a celebração da sua ressuscitada regeneração. *Head, Tail Rail*, procura ver para alguém e para além das imagens projectadas, para cá e para lá da imagem exposta à luz.

Mesmo sabendo que dificilmente voltaremos atrás no *modus operandi* cinematográfico padronizado até ao final do século XX, devemos dizer que não acreditamos no desaparecimento do cinema feito em película, e que, pelo contrário, confiamos na plasticidade e flexibilidade artística que a película de celulóide, enquanto matéria-prima e base para a expressão e reflexão artística, ainda tem para nos dar.

Além de vir enriquecer e aprofundar o nosso conhecimento na área do cinema experimental, esta investigação veio contribuir para a consolidação do percurso artístico que temos vindo a desenvolver. Neste sentido, e tendo em conta o conjunto de técnicas de montagem e de manipulação exploradas, esperamos que este trabalho de investigação artística possa contribuir para abrir novas perspectivas no campo da experimentação cinematográfica e originar novas regenerações fílmicas a partir das matérias impressas nos *film leaders*. Antevemos, por exemplo, que a possibilidade de fazermos as nossas próprias perfurações possa dar a oportunidade de podermos realizar filmes usando folhas de acetato cortadas em tiras de 35 ou 16mm de largura. A multiplicidade de cortes e colagens que podemos ciclicamente realizar na película,

até destruímos por completo as suas matrizes originais, é outra possibilidade a explorar, assim como, a rotação a 90° que podemos dar aos *frames*.

Porque da realização de *Head, Tail, Rail* ficou uma considerável quantidade de película que não foi utilizada (imagens das narrativas aos filmes promocionais – os *trailers* – e sobras provenientes das perfurações e dos cortes efectuados), pretendemos trabalhar esse material no sentido de continuarmos a pesquisa relacionada com a regeneração da matéria cinematográfica. Desejamos no futuro experimentar diferentes formas de corte (faltou-nos, por exemplo, explorar os cortes na diagonal e as suas possibilidades, assim como, cortes com formas alternadas e irregulares em vez do tradicional corte em linha recta), com as sobreposições de imagens e com as infindáveis formas de combinar, colar e montar as imagens fílmicas. Porque este trabalho trouxe a possibilidade de criarmos os nossos próprios sons e as nossas composições sonoras, desenhando ou colando padrões imagéticos directamente na banda óptica da película (o que nos deu alguma independência e complementaridade nesta área), pretendemos continuar a aprofundar estas potencialidades e as relações (as)síncronas entre o som e a imagem. Por aquilo que acabamos de referir, achamos que este trabalho não é o fim de um processo, antes o início de uma nova exploração audiovisual com base na película cinematográfica.

Pensamos ainda que a passagem tecnológica para o actual sistema cinematográfico digital, mais do que extinguir a produção do cinema em película de celulóide, irá fazer com que emergjam muitos dos segredos ainda omissos e escondidos em muitos laboratórios, salas de cinema e armazéns dispersos um pouco por todo o mundo. Mais do que imagens periféricas, todas essas riquezas fílmicas, produzidas desde as origens do cinema, aguardam pela luz da projecção, por uma reciclagem interpretativa e pela revelação do seu lado obtuso. O cinema em película deixou-nos, não apenas uma grande herança física, como também, muitas camadas imagéticas ainda por revelar.

Bibliografia:

- ALBERTI**, Leon Battista (Séc. XV): *Da Pintura*. Campinas, Editora da Unicamp, 1999.
- AMIEL**, Vincent (2007): *Estética da Montagem*. Lisboa, Texto & Grafia, 2010.
- ANDREW**, J. Dudley (1976): *As Principais Teorias do Cinema – Uma Introdução*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1989.
- ARISTARCO**, Guido e Teresa (1985): *O Novo Mundo das Imagens Electrónicas*. Lisboa, Edições 70, 1990.
- ARNHEIM**, Rudolf (1957): *A Arte do Cinema*. Lisboa, Edições 70, 1989.
- AUFDERHEIDE**, Patricia: *Documentary Film – A Very Short Introduction*. New York, Oxford University Press, 2007.
- AUMONT**, Jacques (1989): *O Olho Interminável – Cinema e Pintura*. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.
- AUMONT**, Jacques (1990): *A Imagem*. Campinas, Papirus Editora, 1993.
- AUMONT**, Jacques (2002): *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo, Papirus Editora, 2004.
- AUMONT**, Jacques e Outros: *A Estética do Filme*. São Paulo, Papirus Editora, 2007.
- BALÁZS**, Béla: *Theory of the Film*. London, Denis Dobson, 1952.
- BARTHES**, Roland (1980): *A Câmara Clara*. Lisboa, Edições 70, 2008.
- BARTHES**, Roland (1982): *O Óbvio e o Obtuso*. Lisboa, Edições 70, 2009.
- BARTHES**, Roland: *Elementos da Semiologia*. Lisboa, Edições 70, 1989.
- BASILICO**, Stefano: *Cut – Film as Found Object in Contemporary Video*. New York, Milwaukee Art Museum, 2006.
- BAZIN**, André (1918-58): *O Que é o Cinema?*. Lisboa, Livros Horizonte, 1992.
- BELLOUR**, Raymond (1990): *Entre-imagens: Foto, Cinema, Vídeo*. São Paulo, Papirus Editora, 1997.
- BELTING**, Hans: *Theaters - Hiroshi Sugimoto*. New York, Sonnabend Sundell Editions, 2000.
- BERGER**, John (1972): *Modos de Ver*. Lisboa, Edições 70, 1982.

- BRESSON**, Robert (1975): *Notas Sobre o Cinematógrafo*. Porto, Porto Editora, 2000.
- BURCH**, Noël (1969): *Praxis do Cinema*. Lisboa, Editorial Estampa, 1973.
- BURKE**, Edmund (1729-1797): *Uma Investigação Filosófica Sobre a Origem de Nossas Idéias do Sublime e do Belo*. Campinas, Papirus: Editora da Universidade de Campinas, 1993.
- CANDÉ**, Roland de: *A Música – Linguagem, Estrutura, Instrumentos*. Lisboa, Edições 70, 1983.
- CASEBIER**, Allan (1991): *Film and Phenomenology: Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*. New York, Cambridge University Press, 2009.
- CHARNEY**, Leo e **SCHWARTZ**, Vanessa R. (org) (1995): *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*. São Paulo, Cosac & Naify, 2001.
- CHION**, Michel (2008): *A Audiovisão – Som e Imagem no Cinema*. Lisboa, Edições Texto & Grafia, 2011.
- COSTA**, Henrique Alves: *A Longa Caminhada para a Invenção do Cinematógrafo*. Porto, Cineclube do Porto, 1988.
- CULLINAN**, Nicholas (ed.): *Tacita Dean – Film*. London, Tate Publishing, 2011.
- DELEUZE**, Gilles (1983): *Cinema 1. A Imagem-Movimento*. Lisboa, Assírio & Alvim, 2009.
- DUBOIS**, Philippe: *O Acto Fotográfico*. Lisboa, Vega, 1992.
- DUBOIS**, Philippe: *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo, Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN**, Sergei (1947): *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.
- EISENSTEIN**, Sergei (1949): *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.
- FLUSSER**, Vilém (1998): *Ensaio Sobre a Fotografia*. Lisboa, Relógio D'Água, 1998.
- FRAMPTON**, Hollis: *Circles of Confusion: Film Photography Video: Texts 1968-1980*. New York, Visual Studies Workshop Press, 1983.
- FURNISS**, Maureen: *The Animation Bible*. London, Laurence King Publishing, 2008.
- GARDIES**, René (Org) (2006): *Compreender o Cinema e as Imagens*. Lisboa, Edições Texto & Grafia, 2011
- GIDAL**, Peter (ed.): *Structural Film Anthology*. London, British Film Institute, 1978.
- GIRARDET**, Christoph: *A Stolen Life*. Freiburg, Modo, 2003.

- GRILO**, João Mário (Org): *O que é o Cinema? – Revista de Comunicação e Linguagens* n° 23. Lisboa, Edições Cosmos, 1996.
- HALL**, Edward T. (1966): *A Dimensão Oculta*. Lisboa, Relógio D'Água, 1986.
- HAMLYN**, Nicky: *Film, Art Phenomena*. London, British Film Institute, 2003.
- HANHARDT**, John G. (org): *The Worlds of Nam June Paik*. New York, Solomon R. Guggenheim Museum, 2000.
- HOLLEIN**, Max e **SCHLICHT**, Esther (ed.): *Zelluloid – Film ohne Kamera*. Bielefeld, Kerber Verlag, 2010.
- HORWATH**, Alexander e **LOEBENSTEIN**, Michael (ed.): *Peter Tscherkassky*. Viena, FilmmuseumSynemaPublikationen, 2005.
- JOLY**, Martine (1994): *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa, Edições 70, 2007.
- JOURNOT**, Marie-Thérèse (2002): *Vocabulário de Cinema*. Lisboa, Edições 70, 2005.
- KANDINSKY**, Wassily (1970): *Ponto, Linha, Plano*. Lisboa, Edições 70, 1996.
- KANT**, Immanuel: *Crítica da Faculdade do Juízo*. Lousã, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1985.
- KITTLER**, Friedrich A. (1986): *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford University Press, California, 1999.
- KRAUSS**, Rosalind (1990): *O Fotográfico*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2002.
- KUBLER**, George: *A Forma do Tempo*. Lisboa, Vega, 2004.
- LE GRICE**, Malcolm: *Experimental Cinema in the Digital Age*. London, British Film Institute, 2001.
- LEAL**, Bruno; **MANNA**, Nuno e **JÁCOME**, Phellipy: “O extracampo na TV: rachaduras no mundo televisivo”, *Revista Galáxia*, n° 21. São Paulo, Universidade Católica de São Paulo, 2011.
- MACDONALD**, Scott: *A Critical Cinema 3 – Interviews with Independent Filmmakers*. California, UC Press, 1998.
- MACDONALD**, Scott: *A Critical Cinema 5 – Interviews with Independent Filmmakers*. California, UC Press, 2006.
- MACHADO**, Arlindo: *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo, Papirus, 1997.
- MAGALHÃES**, Vitor Manuel Ornelas: “Propuestas Para Una Poética de la Interrupción en la Imagen en Movimiento”, *Tesis Doctoral en Arte*. Cuenca, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Castilla-La-Mancha, 2006.
- MAH**, Sérgio: *A Fotografia e o Privilégio de um Olhar Moderno*. Lisboa, Edições

Colibri, 2003.

MATTOS, A. C. Gomes de: *Do Cinetoscópio ao Cinema Digital – Breve História do Cinema Americano*. Rio de Janeiro, Rocco, 2006.

MCLUHAN, Marshall (1964): *Os Meios de Comunicação*. São Paulo, Editora Cultrix, 2005.

MERLEAU-PONTY, Maurice (1964): *The Visible and the Invisible*. Evanston, Northwestern University Press, 1968.

MERLEAU-PONTY, Maurice: *O Olho e o Espírito*. Sacavém, Edições Vega, 2004.

MERLEAU-PONTY, Maurice (1945): *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

MOHOLY-NAGY, László: *Vision in Motion*. Chicago, P. Theobald, 1947.

MONACO, James (1977): *How to Read a Film*. New York, Oxford University Press, 2000.

MORLEY, Simon (ed.): *The Sublime*. London, Whitechapel Gallery / MIT Press, 2010.

MÜLLER, Matthias: *Album – Film, Video, Photography*. Frankfurt, Revolver, 2004.

NEAD, Lynda (1992): *The Female Nude: Art, Obscenity and Sexuality*. London, Routledge, 1992.

PAVÃO, Luís: *Conservação de Coleções de Fotografia*. Lisboa, Dinalivro, 1997.

RABATÉ, Jean-Michel (ed.): *Writing the Image After Roland Barthes*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1997.

RANCIÈRE, Jacques (2011): *Os Intervalos do Cinema*. Lisboa, Orfeu Negro, 2012.

ROBERTSON, Emily D.: “It Looks Like Sound!: Drawing a History of Animated Music in the Early Twentieth Century”, *Tese de Mestrado em Artes*. College Park, University of Maryland, 2010.

SAMAIN, Etienne (org.): *O Fotográfico*. São Paulo, Hucitec/Senac São Paulo, 2005.

SHERWIN, Guy: *Optical Sound Films 1971-2007*. London, LUX, 2007.

SICARD, Monique (1998): *A Fábrica do Olhar – Imagens de Ciência e Aparelhos de Visão (Século XV-XX)*. Lisboa, Edições 70, 2006.

SIEGEL, Marc: “Reproducing W+B Hein’s Material Films”, in *W+B Hein – Materialfilme* (DVD). München, Filmmuseum e Goethe-Institut München, 2012.

SITNEY, P. Adams: *Visionary Film – The American Avant-garde 1943-2000*. New York, Oxford University Press, 2002.

SOUGEZ, Marie-Loup (1996): *História da Fotografia*. Lisboa, Dinalivro, 2001.

- TARKOVSKY**, Andrey (1986): *Sculpting in Time*. Austin, University of Texas Press, 2003.
- TESTA**, Bart: “The Unstable Eye – Paolo Gioli’s Film Practice Seen Through Paul Virilio”, *Incite! Journal Of Experimental Media and Radical Aesthetics*, Nº 2, p. 88-107. USA, 2010.
- VALENTE**, António Carlos Jardim: “Para Uma Teoria da Imagem Cinemática”, *Tese de Doutoramento em Estudos de Arte*. Funchal, Universidade da Madeira, 2006.
- VV.AA.**: *14º Curtas - Festival Internacional de Cinema de Vila do Conde*. Vila do conde, 2006.
- VV.AA.**: *Abstraction – Creation: Post-war Geometric Abstract Art from Europe and South America*. London, Austin/Desmond Fine Art, 2010.
- VV.AA.**: *Intermittent*. Lisboa, Museum of Contemporary Cinema e Associação Ateliers de S. Paulo, 2003.
- VV.AA.**: *Pensar a Imagem*. Porto, Instituto Politécnico do Porto / Galeria Solar, 2008.
- VV.AA.**: *Revista de Comunicação e Linguagens, nº 9, Televisão*. Lisboa, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem, 1989.
- VV.AA.**: *See This Sound – Promises in Sound and Vision*. Linz, Lentos, 2009.
- VV.AA.**: *The Filmic Art of Paul Sharits*. New York, Burchfield – Penney Art Center, 2000.
- WEINRICHTER**, Antonio: *Metraje Encontrado: La Apropiación en el Cine Documental y Experimental*. Pamplona, Gobierno de Navarra, 2009.
- WERNECK**, Daniel Leal: “Movimentos Invisíveis: A Estética Sonora do Cinema de Animação”, *Tese de Doutoramento em Artes e Tecnologia da Imagem*. Belo Horizonte, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.
- XAVIER**, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1983.
- YOUNG**, Paul, **DUNCAN**, Paul (ed.): *Art Cinema*. Cologne, Taschen, 2009.

Textos e informações consultadas na Internet:

AKERMAN, Karen e **LOBATO**, Rosana (1998): “Dziga Vertov, o Revolucionário”, *Eclática*, 29-30. Consultado a 29 de Maio de 2012, <<http://puc-riodigital.com.puc-rio.br/media/10%20-%20dziga%20vertov%20o%20revolucionario.pdf>>;

ALCOZ, Albert (2007): “Antonio Artero – Del Tres al Once y Blanco sobre Blanco”. Consultado a 12 de Fevereiro de 2012, <<http://www.visionaryfilm.net/2007/04/antonio-artero-del-tres-al-once-y.html>>;

ALCOZ, Albert Viñas (2008): “Cine Estrutural de Found Footage: 133, de Eugènia Balcells y Eugeni Bonet”. Consultado a 4 de Fevereiro de 2012, <http://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11345/TFM_Viñas.pdf?sequence=1>;

ARTHUR, Paul (1999): “The Status of Found Footage”, *Spectador*, Vol.20.1, p. 57-69. Consultado a 2 de Fevereiro de 2012, <<http://cinema.usc.edu/archivedassets/099/15897.pdf>>;

AURAND, Ute: “Paul Celan Liest”. Consultado a 2 de Maio de 2012, <http://www.uteaurand.de/filme/paul_celan_liest.php>;

BALCELLS, Eugenia e **BONET**, Eugeni: “133”. Consultado a 8 de Maio de 2012, <<http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=558>>;

BARBAS, Helena (2002): “O Sublime e o Belo – de Longino a Edmund Burke”. Consultado a 29 de Outubro de 2013, <http://hbarbas.tripod.com/Sublime_H_Barbas.pdf>;

BASSAN, Raphael (2011): “Cinema and Abstraction: From Bruno Corra to Hugo Verlinde”, *Senses os Cinema*, 61. Consultado a 6 de Março de 2012, <<http://sensesofcinema.com/2011/feature-articles/cinema-and-abstraction-from-bruno-corra-to-hugo-verlinde/>>;

BERGAN, Ronald (2011): “George Landow Obituary”, *The Gardian*, 28 de Agosto. Consultado a 8 de Novembro de 2012, <<http://www.theguardian.com/film/2011/aug/28/george-landow-obituary>>;

BOURDETTE, Eleine (2008): “Sobre o Belo, o Sublime e o Gênio”. Consultado a 29 de Outubro de 2013, <<http://www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/016.pdf>>;

BRANCO, Patrícia Silveirinha Castello: “Cinema Abstracto: Da Vanguarda Europeia às Primeiras Manipulações Digitais da Imagem”. Consultado a 9 de Abril de 2012, <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-cinema-patricia.pdf>>;

CAHILL, James Leo (2008): “Anacinema: Peter Tscherkassky’s Cinematic Breakdowns - Towards the Unspeakable Film”, *Spectator*, 28 (2), p. 90-101. Consultado a 28 de Fevereiro de 2012, <<http://cinema.usc.edu/assets/096/15636.pdf>>;

CAMPBELL, Jim: “Hitchcock’s Psycho 2000”. Consultado a 9 de Julho de 2012, <http://www.jimcampbell.tv/portfolio/still_image_works/illuminated_averages/index.html>;

CARDOSO, Joana Amaral; **NÓBREGA**, Tolentino e **OLIVEIRA**, Sara Dias (2013): “Fecho de Salas da Castello-Lopes Deixa Açores, Distrito de Viana e Cinco Cidades Sem Cinema”, *Público*, 29 de Janeiro. Consultado a 30 de Janeiro de 2013, <<http://www.publico.pt/cultura/noticia/castellolopes-encerrara-ate-quintafeira-49-salas-de-cinema-em-todo-o-pais-1582483>>;

CLARK, George (2002): “An Overview of Shoot Shoot Shoot – The First Decade of the London Film-Makers Co-operative and British Avant-Garde Film 1966-1976”. *Senses of Cinema*, 21. Consultado a 29 de Abril de 2012, <http://sensesofcinema.com/2002/feature-articles/shoot_shoot_shoot/>;

CORRA, Bruno: “Abstract Cinema – Chromatic Music”. Consultado a 29 de Fevereiro de 2012. <<http://www.unknown.nu/futurism/abstract.html>>;

CORRÊA, Adalberto Grovani: “Procedimentos Não-Narrativos na Obra de Dziga Vertov”. Consultado a 19 de Setembro de 2012, <<http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/viewFile/57/50>>;

DIRKS, Tim: “The History of Film the Pre-1920s”. Consultado a 27 de Fevereiro de 2012, <<http://www.filmsite.org/pre20sintro.html>>;

DOUGLAS, Stan: “Der Sandmann”, *Past Imperfect: Works 1986 – 2007*, p. 84-89. Consultado a 12 de Outubro de 2012. <<http://www.wkv-stuttgart.de/fileadmin/WKV/Dokumente/sand.pdf>>;

EBU Tech 3203-E “Universal Film Leader for Cinema and Television” (1973). Consultado a 15 de Janeiro de 2012, <<https://tech.ebu.ch/docs/tech/tech3203.pdf>>;

FISCHINGER, Oskar (1932): “Sounding Ornaments”. Consultado a 20 de Abril de 2012, <<http://www.oskarfischinger.org/Sounding.htm>>;

GAMITO, Maria João (2007): “Da transição ao transitório : a margem como um lugar em trânsito”. Consultado a 10 de Setembro de 2013,

<http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1994/2/Da%20transi%20ao%20transit%20rio_Maria%20Jo%20ao%20Gamito.pdf>;

GANZO, Fernando (2009): “Entrevista con Peter Tscherkassky”, *Lumière*, Nº1, p. 31-32. Consultado a 28 de Fevereiro de 2012,

<http://www.elumiere.net/numero1/num01_issuu.php>;

GEWERTZ, Ken (2005): “A Bevy of Unknown Beauties”. Consultado a 21 de Outubro de 2012, <<http://www.news.harvard.edu/gazette/2005/07.21/00-girls.html>>;

GIL, Inês: “O Digital à Superfície do Cinema”. Consultado a 10 de Março de 2012, <<https://www.yumpu.com/pt/document/view/12906056/o-digital-a-superficie-do-cinema-ines-gil-o-intermidias>>;

GIORGI, Artur de Vargas (2010): “Cinco Fotogramas: Notas a Partir de O Terceiro Sentido, de Roland Barthes”, *dEsEnrEdoS*, 4. Consultado a 27 de Outubro de 2012, <http://www.desenredos.com.br/4atg_artur_245.html>;

GONÇALVES, Sofia (2008): “Eclipse”. Consultado a 2 de Junho de 2013, <<http://entreespacos.files.wordpress.com/2010/03/elipse.pdf>>;

HALL, David. Consultado a 25 de Julho de 2013, <<http://www.davidhallart.com/id2.html>>;

HAPPÉ, Bernard (1997): “The History of Sound in the Cinema”, *Cinema Technology*, Julho/Agosto 1998, p. 8-13. Consultado a 5 de Abril de 2012, <<http://www.cinematologymagazine.com/pdf/dion%20sound.pdf>>;

HOOLBOOM, Mike (1990): “You Destroy Everything: an interview with Jurgen Reble and Christiane Heuwinkel”, *Independent Eye*, Vol.11, Nº2, p. 74-79. Consultado a 10 de Julho de 2013, <<http://mikehoolboom.com/thenewsites/wp-content/uploads/2012/09/IE-GermanyOverTheWall-Spring1990.pdf>>;

KENNEDY, Chris (2010): “Peter Gidal”, *Early Monthly Segments*, 21. Consultado a 25 de Setembro de 2013, <<http://theworldviewed.com/files/2011/04/Gidal-EMS-booklet.pdf>>;

KLACHQUIN, Carlos (2012): “O Som no Cinema”, *Palestra Realizada no Seminário ABC – A Imagem Sonora*, São Paulo, 9 de Novembro. Consultado a 17 de Março de 2013, <<http://www.abcine.org.br/artigos/?id=121&o-som-no-cinema>>;

KODAK: “Chronology of Motion Picture Films”. Consultado a 1 de Março de 2012, <http://motion.kodak.com/motion/About/Chronology_Of_Film/index.htm>;

KNOWLES, Kim (2011): “Analog Obsolescence and the ‘Death of Cinema’ Debate: The Case of Experimental Film”, *MiT7 Conference: Unstable Platforms: The*

Promise and Peril of Transition, 13 – 15 Maio. Consultado a 9 de Outubro de 2012, <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Knowles_analog_obsolescence.pdf>;

KOROSI, Georgia (2013): “The Materiality of Film: Peter Kubelka”. Consultado a 29 de Abril de 2013, <<http://www.bfi.org.uk/news/materiality-film-peter-kubelka>>;

LEÃO, Sara Sá (2003): “O Obsceno”. Consultado a 24 de Abril de 2013, <http://helenabarbas.net/alunos/Obsceno_Sara_Leao.pdf>;

LEVIN, Thomas Y. (2003): “Tones from out of Nowhere: Rudolph Pfenninger and the Archaeology of Synthetic Sound” *Grey Room*, nº 12, p. 32-79. Consultado a 6 de Abril de 2012, <<http://www.centerforvisualmusic.org/LevinPfen.pdf>>;

MANUEL: “HAIKU – Poesia Tradicional Japonesa”. Consultado a 31 de Outubro de 2012, <<http://www.prof2000.pt/users/Secjeste/MManuelR/hjapao.htm>>;

MARTIN, Katy (2008): “Daichi Saito and Tomonari Nishikawa Interview”. Consultado a 25 de Setembro de 2012, <<http://www.katymartin.net/assets/dsaito-and-tnishikawa-interview-by-katy-martin-dec08.pdf>>;

MCLAREN, Norman (1933-1984), “Technical Notes”, *National Film Board of Canada*, 2006. Consultado a 28 de Abril de 2012, <http://www.urchar.com/teaching/exp_anima/mclaren_norman_tech_notes.pdf>;

MENOTTI, Gabriel: “Arte Moderna, Cinema e Live Cinema”. Consultado a 11 de Novembro de 2012, <<http://www.livecinema.com.br/blog/236>>;

MORITZ, William (1999): “The Absolute Film”, *WRO99*, Media Art Biennale. Consultado a 29 de Novembro de 2013, <<http://www.iotacenter.org/visualmusic/articles/moritz/absolute>>;

NORIEGA, Chon A. (2009): “Against The Archive: Raphael Montañez Ortiz’s Destructivist Cinema”, *Afterall*, 21. Consultado a 14 de Fevereiro de 2012, <<http://www.afterall.org/journal/issue.21/against.the.archive.rafael.montaez.ortiz.destructivist.cinema>>;

PEIXOTO, Andreia: “Sublime”. Consultado a 29 de Outubro de 2013, <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=306&Itemid=2>;

PENAFRIA, Manuela (2006): “Propostas de realização: imagens e sons do passado e imagens e sons do presente”, *Revista Interin*, 2. Consultado a 3 de Fevereiro de 2012, <<http://interin.utp.br/index.php/vol11/article/view/137/122>>;

PENAFRIA, Manuela (2003): “Ouvir Imagens e Ver Sons”. Consultado a 25 de Março de 2012, <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria_som_e_doc.pdf>;

PEREIRA, José Paulo (2008): “Recapitulações - o quadro I: O operador de visibilidade-legibilidade”. Consultado a 7 de Julho de 2013, <<http://hyphos.blogspot.pt/2008/11/recapitulaes-o-quadro-i-e-ii.html>>;

PEREIRA, José Paulo (2008): “Recapitulações - o quadro IV (O Sentido Obtuso ou Terceiro Sentido)”. Consultado a 7 de Julho de 2013, <<http://hyphos.blogspot.pt/2008/11/recapitulaes-o-quadro-iv-o-sentido.html>>;

REBLE, Jurgen (1997): “Chemistry and the Alchemy of Colour”, *Millennium Film Journal*, nº 30/31. Consultado a 10 de Julho de 2013, <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ30,31/JRebleChemistry.html>>;

REVEAUX, Anthony (1992). Consultado a 23 de Fevereiro de 2012, <<http://cinovid.org/title/2969>>;

RODES, Lis (1978): “Light Music”. Consultado a 30 de Abril de 2012, <<http://2010.sonicacts.com/programme/thursday/lis-rhodes-light-music/>>;

ROGERS, Charles: “China Girls / Leader Ladies”. Consultado a 10 de Maio de 2013, <<http://www.northwestchicagofilmsociety.org/projects/leaderladies/>>;

ROGGE, Michael (1996): “More Than One Hundred Years of Film Sizes”. Consultado a 28 de Fevereiro de 2012 <<http://wichm.home.xs4all.nl/filmsize.html>>;

RUBINATO, Alfredo: “Cinema Futurista, Futuro do Cinema?”. Consultado a 6 de Março de 2012, <<http://www.contracampo.com.br/16/futurista.htm>>;

RUMBLE, Patrick (2009): “Free Film Made Freely: Paolo Gioli and Experimental Filmmaking in Italy”, *Cineaction*, Março. Consultado a 14 de Junho de 2013, <<http://www.paologiola.it/download/Rumble2.pdf>>;

SCHALLER, Robert (2012): “Thoughts on Handmade Emulsion versus Commercial Filmstock”. Consultado a 23 de Março de 2012, <<http://www.handmadeilm.org/writings/emulsionThoughts.html>>;

SEABRA, Augusto M. (2007): “Found-footage”, *Derivas*, 12 de Março. Consultado a 4 de Fevereiro de 2012, <<http://www.culturgest.pt/derivas/120307.htm>>;

SHARP, Bruce: “Lost Places: a Gallery of Old Movie Theatres”. Consultado a 30 de Junho de 2013, <<http://www.mekong.net/random/theatres.htm>>;

SIMÓN, Pablo Iglesias (2004): “La Función del Sonido en el Cine Clásico de Hollywood Durante el Período Mudo”, *Área Abierta*, nº 7, Enero. Consultado a 17 de Fevereiro de 2012, <<http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/La%20funcion%20del%20sonido%20en>>

[%20el%20cine%20clasico%20de%20Hollywood%20durante%20el%20periodo%20mudo%20-%20Pablo%20Iglesias.pdf](#)>;

SMPTE. Consultado a 15 de Janeiro de 2012. <<https://www.smpite.org/about>>;

SOLIS, Julia: “Stages of Decay”. Consultado a 30 de Junho de 2013,

<<http://www.stagesofdecay.com/about.html>>;

TSCHERKASSKY, Peter (2006): “Frame by Frame”. Consultado a 28 de Fevereiro de 2012,

<<http://www.curtas.pt/solar/index.php?menu=88&submenu=113&submenu2=117>>;

ULANO, Mark: “Moving Pictures That Talk – The Early History of Film Sound”.

Consultado em 28 de Dezembro de 2013, <<http://filmsound.org/ulano/talkies2.htm>>;

VIEIRA, Vladimir (2013): “O Duplo Papel da Imaginação no Sublime Kantiano”, *Artefilosofia*, 14. Consultado a 28 de Outubro de 2013,

<[http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_14/\(105-111\)Vladimir_Vieira.pdf](http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_14/(105-111)Vladimir_Vieira.pdf)>;

VILCHES, Gloria (2009): “Usos, Estilos y Formatos Contemporáneos del Audiovisual de Apropiación en España”. Consultado a 18 de Fevereiro de 2012,

<http://www.ub.edu/mediatecaimatge/sites/default/files/Audiovisual_de_apropiación_en_España.pdf>;

VILLEGAS, Félix Garcia de (2010): “FILM IST. a Girl & a Gun”, *Lumière*, 3, 54-59. Consultado a 8 de Fevereiro de 2012,

<http://www.elumiere.net/numero3/num03_issuu.php>;

VITIELLO, Chris (2011): “The Water Came Down & the People Came Up”, *The Thread*, 15 de Novembro. Consultado a 12 de Março de 2012,

<<http://thethread.dukeperformances.duke.edu/2011/11/bill-morrison-interview-“the-water-came-down-the-people-came-up”/>>;

VV.AA. (2009): “Crossroads, the Films of Bruce Conner – program one”, *San Francisco Cinematheque*. Consultado a 15 de Abril de 2012,

<http://www.sfcinematheque.org/wordpress/wp-content/uploads/2009/03/PNConner1_2009.pdf>;

VV.AA. (2009): “Crossroads, the Films of Bruce Conner – program two”, *San Francisco Cinematheque*. Consultado a 15 de Abril de 2012,

<http://www.sfcinematheque.org/wordpress/wp-content/uploads/2009/03/PNConner2_2009.pdf>;

VV.AA. (2009): “From Absolute Cinema to Future Film”, *Widok. WRO Media Art Reader*, nº1. Consultado a 30 de Janeiro de 2012,

<http://www.wrocenter.pl/files/attachments/WIDOK1_English_wrocenter.pl.pdf>;

VV.AA.: *Histórias do Cinema por Si Próprio*”, Culturgest. Consultado a 21 de Abril de 2012, <http://www.culturgest.pt/docs/hist_cinema.pdf>;

VV.AA.: *Ouvir: Ver – A Experiência do Som no Cinema*, Culturgest. Consultado a 20 de Abril de 2012, <<http://www.culturgest.pt/docs/ouvirver.pdf>>;

WEES, William C. (2007), “From Compilation to Collage: The Found-Footage Films of Arthur Lipsett”, *Canadian Journal of Film Studies*, 16 (2), p. 2-22. Consultado a 25 de Fevereiro de 2012 <http://www.filmstudies.ca/journal/pdf/cj-film-studies162_Wees_collage_g.pdf>;

WILLIAMS, Alan (1985): “Standard Gauge by Morgan Fisher”, *Film Quarterly*, vol. 39, nº 1 (Autumn), p. 32-34. Consultado a 22 de Agosto de 2013, <<http://www.jstor.org/stable/1212280>>;

ZRYD, Michael (2003): “Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin's Tribulation 99”, *The Moving Image*, Vol.3, Nº 2, p. 40-61. Consultado a 10 de Fevereiro de 2012, <<https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/74858352/ZyrdFoundFootageFilmAsDiscursiveMetahistoryCraigBaldwin'sTribulation99.pdf>>;

ZUCKER, Gregory (2005): “Cinema and Critical Reflection: A Conversation with Ken Jacobs and Family”, *Logos Journal*, 4.3. Consultado a 20 de Novembro 2012, <http://www.logosjournal.com/issue_4.3/jacobs.htm>.

ANEXOS

UNIVERSAL FILM LEADER FOR CINEMA AND TELEVISION

Tech 3203 - E

June 1973

CONTENTS

History.....	3
Design of the leader.....	4
Description of the leader	5
1. Identification section.....	5
2. Synchronising section.....	6

Technical Centre of the European Broadcasting Union
Avenue Albert Lancaster 32, B-1180 Bruxelles (Belgium)

HISTORY

This document describes a film leader designed to satisfy the requirements of both television and the cinema. It has been developed by the experts of Sub-group G3 of EBU Working Party G, who decided to study the possibilities of standardising the presentation of leaders in 1967, principally to facilitate the international exchange of programmes on film.

As is explained in the introduction, the Sub-group based its work on the various national or international proposals for leaders in order to produce a leader suitable for the maximum number of users. When the draft had been prepared, copies of the leader were made in Stockholm by Sveriges Radio, which used them experimentally for cinema projection and showing on television. These experiments have confirmed that this leader is suitable for both applications.

The design incorporates a very small number of signs, and thus provides a basis for the possible development of more elaborate national leaders. The intention is that this structure should enable any operator in any country to deal with familiar images. The original leader can thus be retained with any film that is exchanged.

DESIGN OF THE LEADER

Many different film leaders have been designed during the history of motion picture films. Basically, the leader is a length of film attached to the head of the programme film to assist in lacing the telecine machine or cinematograph projector. If, however, it is marked with suitable visual information it may be used to ensure that the correct amount of time is allowed for the machine to run up to speed and arrive at the beginning of the programme information at a specific moment. It is also usual for the leader to bear marks which facilitate the synchronisation of the reproduction of the sound record with that of the picture information. General advice on leaders is contained in C.C.I.R. Recommendation 265-2.

The reason for the existence of many different leaders lies in the fact that the visual requirements for cinema projection tend to be different from those for television use and there is the further complication that there are systems using both 24 frames per second and 25 frames per second. The latter is encountered where the field rate of the television system is 50 Hz.

It is very desirable that there should be a substantial reduction in the number of leaders encountered since operational errors arise from failure to recognise the significance of certain marks (particularly those concerned with the synchronisation of the sound) when an unfamiliar leader is used. There would also be an advantage in having a leader which is suitable for use in cinematograph projectors or in telecine machines: it should also permit the synchronisation of all commonly-encountered separate sound systems and give a sufficiently accurate run-up timing when used in systems having either 24 or 25 frames per second.

A draft leader, intended to fulfill these requirements, is described in the following paragraphs.

DESCRIPTION OF THE LEADER

The general form of the proposal follows that of ISO Document ISO/TC/36 (October, 1968) entitled "Leaders and run-out trailers for 35mm and 16mm release prints". Other relevant documents are AFNOR No. Pr S 25-003, DIN 15 698, BSI document 69/5182 and ASA PH22.55-1966. The changes incorporated in this draft are those necessary to provide a leader which is suitable for films used in television as well as for motion picture theatre presentation.

Leaders are normally divided into three sections:

- a protective section of blank film,
- an identification section,
- a synchronising section.

Only the last two sections are reproduced in the drawing illustrating this document and some details concerning the design are given in the following report.

1. Identification Section

The Identification Section will begin at frame No. 307 (marked HEAD) and will finish at frame No. 241. It will carry information in accordance with the following provisions of C.C.I.R. Recommendation 265-2.

"3.9 A leader for protection and identification should be attached to each film"

3.9.1 The minimum length of the protection and identification leader should be 3m (10ft)

3.9.2 The minimum information given on the identification leader should be as follows:

- name of sending organisation,
- title of programme,
- code word,
- position of emulsion,
- total programme duration and picture frequency
- total number of reels,
- reel number,
- duration or length of the film on the reel

Further information may be given, such as: production methods used, e.g. telerecording or a code word according to ISO.

3.9.3. The identification leader should have the same type of base and perforations as the film to which it is attached. Leaders should be attached to the film in such a manner that the emulsion on both leader and film is on the same side."

Frames Nos. 288 and 264 count numbers 12 and 11 respectively and although they fall within the Identification Section, they are an extrapolation of the Synchronising Section for use in certain dubbing operations where a very long run-up time is necessary.

2. Synchronising Section

a) Projection speed

The distances between the principal marker frames (nos. 48, 72, 96, etc.) are 24 frames, conforming to normal cinema leader practice. Thus the "blinks" caused by the projection of the lower-density image in the marker frames will occur at intervals of one second, once the projector has run up to speed.

For part of the passage of the synchronising section through the projector or telecine the speed of the machine will be increasing from zero to the normal 24 or 25 frames per second. Even when stability is reached, the importance of precise one-second measurements is not, as a rule, of great operational significance since the cue to start the machine must be made with a prior knowledge of its run-up characteristics.

For this reason it is proposed that there is no substantial value in having leaders for both 24 frames per second 25 frames per second. The majority of usage is at 24 frames per second and, therefore, the leader should be based on this rate.

b) Frame-by-form details of the synchronising section

<i>Frame 240</i>	The synchronising section starts at frame 240 with count number 10 surrounded by two circles with markings for every 15°. Number and "clock" in black-on-white but minimum density controlled to prevent overload of telecines. A triangular black pointer marks 0° here
<i>Frames 239 - 217</i>	Count number 10 in white-on-black. The rate of 24 frames/sec is indicated by a white pointer rotating around a centre point 15° every frame
<i>Frame 216</i>	Count number 9. Otherwise as for frame 240.
<i>Frame 215 - 193</i>	Count number 9. Otherwise as for frames 239 - 217.
<i>Frame 192</i>	Count number 8. Otherwise as for frame 240. This frame corresponds to START of the Academy Head Leader or PICTURE START of the S.M.P.T.E Universal leader.
<i>Frames 191 - 188</i>	4 black frames marked "COLOUR REFERENCE" (printed lengthwise with the film) and intended to be replaced by 4 frames of colour reference picture in the leader of all master material.
<i>Frames 187 - 173</i>	Count number 8. Pointer indications from 75° to 285°.
<i>Frame 172</i>	Indicator for position of sound reproducer for 16-mm film with magnetic stripe "16 COMMAG SYNC" printed in white letters. (Correctly spaced with respect to Frame 144.)
<i>Frame 171</i>	Count number 8. Pointer indication 315°
<i>Frame 170</i>	Indicator for position of sound reproducer for 16-mm film with an optical track: "16 COMOPT SYNC" (correctly spaced with respect to Frame 144).
<i>Frame 169</i>	Count number 8. Pointer indication 345°
<i>Frame 168</i>	Count number 7. Otherwise as for frame 240.
<i>Frame 167 - 165</i>	Count number 7. Pointer indication from 15° to 45°.
<i>Frame 164</i>	Indicator for position of sound reproducer for 35-mm film with an optical track: "35 COMOPT SYNC" (correctly spaced with respect to Frame 144).
<i>Frames 163 - 145</i>	Count number 7. Pointer indications from 75° to 345°.
<i>Frame 144</i>	START. The reference image for synchronisation of all sound tracks.
<i>Frames 143 - 121</i>	Count number 6. Pointer indications from 15° to 345°.
<i>Frame 120</i>	Count number 5. Otherwise as for frame 240.
<i>Frames 119 - 97</i>	Count number 5. Pointer indications from 15° to 345°.

<i>Frame 96</i>	Count number 4. Otherwise as for frame 240.
<i>Frames 95 - 73</i>	Count number 4. Pointer indications from 15° to 345°.
<i>Frames 72</i>	Count number 3. Otherwise as for frame 240.
<i>Frames 71 - 49</i>	Count number 3. Pointer indications from 15° to 345°.
<i>Frames 48</i>	Count number 2. Otherwise as for frame 240.
<i>Frames 47 - 1</i>	Black.
<i>Frame 0</i>	White with black text "SPICE HERE" with a pointer which marks the junction between leader and programme, i.e. between frames 1 and 0.

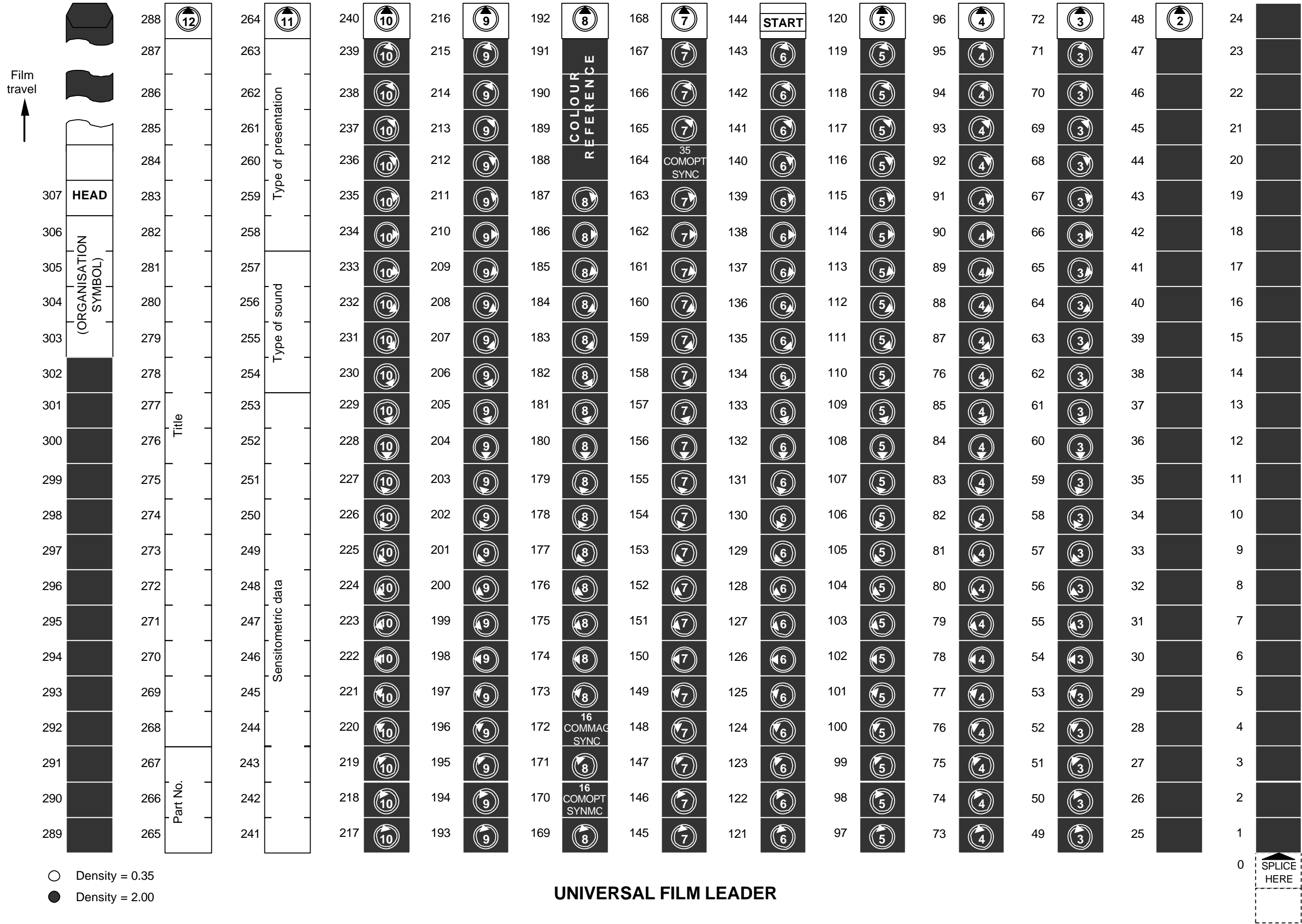
c) Technical design

1. The following approximate densities are suggested:
white or low density = minimum 0.35
black or high density = maximum 2.00
2. The backgrounds shall be of 4 x 3 format with a white frame line between the frames.
3. The "START"-mark and the count numbers are confined too half picture-height to allow legibility when set up as a still frame in a flying-spot telecine.

d) Separate sound recording

In the case of the SEPMAG system, the sound film should have a very small perforation (approximately 1 mm square) at the point in the sound recording corresponding to the START reference point on the leader. In order that the user may locate this point easily, a piece of adhesive tape may be attached to the sound film in advance.

Another method for ensuring that the picture and sound coincide at the start is to use the leader described above for the sound film also.



for Motion-Picture Film — Theater Projection Leader, Trailer and Cue Marks



Page 1 of 8 pages

1 Scope

This standard specifies the make-up or assembly of leaders and cue marks for 70-, 35-, and 16-mm motion-picture release prints for use in motion-picture theaters and screening rooms.

2 Normative reference

The following standard contains provisions which, through reference in this text, constitute provisions of this standard. At the time of publication, the edition indicated was valid. All standards are subject to revision, and parties to agreements based on this standard are encouraged to investigate the possibility of applying the most recent edition of the standard listed below.

SMPTE RP 65-1995, Motion-Picture Enlargement/Reduction Ratios

3 Reduction ratio

The reduction ratio in the production of the head and foot leaders from 35-mm motion-picture film to 16-mm motion-picture film shall be in accordance with SMPTE RP 65.

4 General specifications

4.1 Orientation and dimensions of letters and numerals in this standard are with respect to 35-mm motion-picture film and are modified proportionally in accordance with SMPTE RP 65 for 70-mm and 16-mm prints .

4.2 Information appearing in the leader which is printed lengthwise (in the direction of film travel) shall read from left to right when viewed from the projection lens towards the projector light source with the head end of the film at the right. Information appearing in the leader which is printed upright shall read normally when the reel is uppermost and the head of the film hangs down ready for threading (see figures 1 and 5 for orientation of information).

4.3 All frames in the head leader and trailer leader identification sections (see 5.3 and 7.3) and in frames 1 through 171 of the head leader synchronizing section (see 5.4) shall be masked to the nominal anamorphic projection aperture (0.825 in [20.96 mm] × 0.690 in [17.53 mm]) with clear framelines nominally the height of anamorphic projection aperture framelines (0.061 in [1.55 mm]). Frames 172 through 218 of the head leader synchronizing section and frames 1 through 87 of the trailer leader runout section shall be masked to the nominal anamorphic camera aperture (0.864 in [21.95 mm] × 0.732 in [18.59 mm]) with clear framelines nominally the height of anamorphic camera aperture framelines (0.016 in [0.41 mm]).

4.4 Since many types of film may be used for leaders, exact neutral densities have not been specified. For the purpose of this standard, the following approximate neutral densities are referred to:

- clear (neutral density less than 0.35);
- black (neutral density greater than 1.95).

5 Head leader (see figure 1)

5.1 Protective section

The protective section of the leader shall consist of a minimum of 8 linear feet (2.44 m) of transparent or raw stock. When the protective leader has been reduced to a length of 6 linear feet (1.83 m), it shall be restored to its original length. Logos, trademarks, part titles, or other extraneous materials, if absolutely necessary, should be placed in this section.

5.2 Splicing frame

A single frame with the upright words "SPICE HERE" and an arrow pointing to the frameline between this frame and frame 1 of the identification section to indicate where the protective section joins the identification section. The clear letters should be at least 1/8 in (3.2 mm) high on a black background.

5.3 Identification section

The identification section of the leader shall be 43 frames in length. The identification section of the head leader, when viewed as specified in 4.2, shall be made up as follows:

Frame 1 – Black.

Frame 2 – The word "BEG" in clear letters 7/16 in (11.1 mm) high printed upright in the center of the frame, on black background.

Frame 3 – Black.

Frame 4 – The word "of" in clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise in the center of the frame, on black background.

Frame 5 – Black.

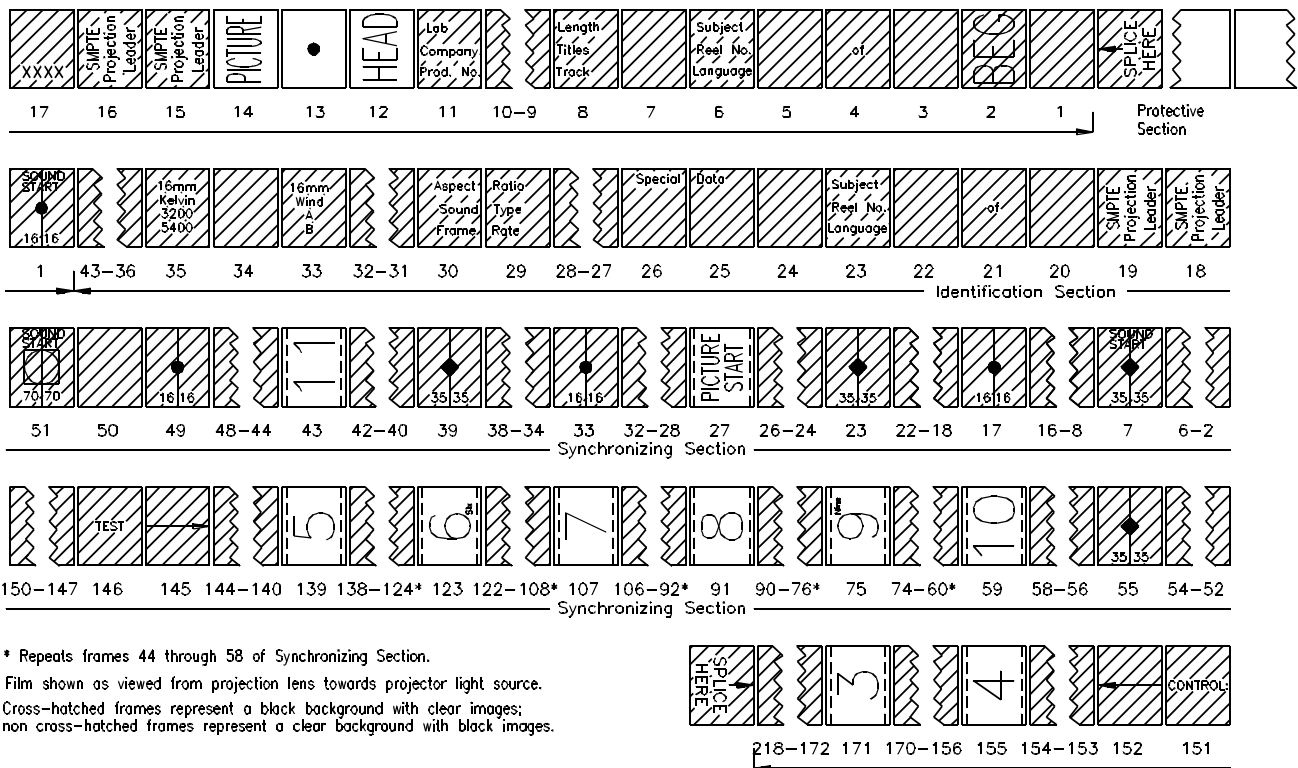


Figure 1 – Head leader

Frame 6 – The words "Subject," "Reel No.," and "Language" in clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise, on black background.

Frame 7 – Black.

Frame 8 – The words "Length," "Titles," and "Track" with clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise, on black background.

Frames 9-10 – Black.

Frame 11 – The words "Lab," "Company," and "Prod No." with clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise, on black background.

Frame 12 – The word "HEAD" in black letters nominally 3/8 in (9.5 mm) high printed upright in the center of the frame, on clear background.

Frame 13 – A 1/8-in (3.2-mm) diameter black dot in the center of the frame on clear background.

Frame 14 – The word "PICTURE" in black letters nominally 3/8 in (9.5 mm) high printed upright in the center of the frame, on clear background.

Frames 15-16 – Two frames in which the words "SMPTE Projection Leader" in clear letters are printed upright on a black background. Letters shall not be less than 1/8 in (3.2 mm) high.

Frame 17 – Four letter "X"s, printed in a lengthwise line adjacent to 35-mm analog photographic audio record, approximately 5/16 in (7.9 mm) from the 35-mm camera aperture centerline toward 35-mm analog photographic audio record. Letters shall be clear, 1/8 in (3.2 mm) high and 1/8 in wide, on black background.

Frames 18-19 – Same as frames 15-16.

Frames 20-23 – Same as frames 3-6.

Frame 24 – Black.

Frames 25-26 – The words "Special Data" with clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise along the edge of the frame opposite the sound track area, on black background, starting in the 26th frame.

Frames 27-28 – Black.

Frames 29-30 – The words "Aspect Ratio," "Sound Type," and "Frame Rate" with clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise, on black background, starting in the 30th frame and in three separate lengthwise lines.

Frames 31-32 – Black.

Frame 33 – The words "16-mm," "Wind," "A," and "B" with clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise, on black background.

Frame 34 – Black.

Frame 35 – The words "16-mm," "Kelvin," "3200," and "5400" with clear letters 3/32 in (2.4 mm) high printed lengthwise, on black background.

Frames 36-43 – Black.

5.4 Synchronizing section

The synchronizing section of the leader shall be 218 frames in length.

5.4.1 The words and numerals indicating 16-frame units in the synchronizing section shall have the vertical dimension of the 1.85:1 projection aperture (0.446 in [11.3 mm]). The orientation of the words and numerals shall be upright. These frames (27, 43, 59, 75, 91, 107, 123, 139, 155, and 171) shall have dashed lines to indicate the 1.37:1 projection aperture height (0.602 in [15.29 mm]).

5.4.2 The synchronizing section, when viewed as specified in 4.2, shall be made up as follows:

Frame 1 – The 16-mm sound indication; the numeral "16" printed lengthwise in clear letters on a black background on both sides of a clear horizontal line with a clear dot of 1/8 in (3.2 mm) diameter in the center of the frame (as shown in figure 2). The line shall extend to the edges of the frame. This frame is repeated every 16 frames to frame 129 (see note).

Frames 2-6 – Black.

Frame 7 – The 35-mm sound indication; the numeral "35" printed lengthwise in clear letters on a black background on both sides of a clear horizontal line with a clear diamond at least 3/16 × 3/16 in (4.76 mm) in the center of the frame (as shown in figure 3).

The line shall extend to the edges of the frame. This frame is repeated every 16 frames to frame 135 (see note).

Frames 8-16 – Black.

Frame 17 – Same as frame 1.

Frames 18-22 – Black.

Frame 23 – Same as frame 7.

Frames 24-26 – Black.

Frame 27 – The words "PICTURE START" printed upright in black on a clear background. The letters shall be $\frac{3}{16}$ in (4.8 mm) high. The total vertical dimensions of the words shall be as described in 5.4.1. Visual countdown begins with this frame.

Frames 28-32 – Black.

Frame 33 – Same as frame 1.

Frames 34-38 – Black.

Frame 39 – Same as frame 7.

Frames 40-42 – Black.

Frame 43 – The numeral "11" printed upright in black on a clear background, dimensions as described in 5.4.1.

Frames 44-48 – Black.

Frame 49 – Same as frame 1.

Frame 50 – Black.

Frame 51 – The 70-mm sound indication; the numeral "70" printed lengthwise in clear letters on a black background on both sides of a clear horizontal line with a clear circle of $\frac{3}{8}$ in (9.5 mm) diameter within a clear square $\frac{3}{8}$ in \times $\frac{3}{8}$ in (9.5 mm) in the center of the frame (as shown in figure 4). This frame is repeated every 16 frames to frame 131 (see note).

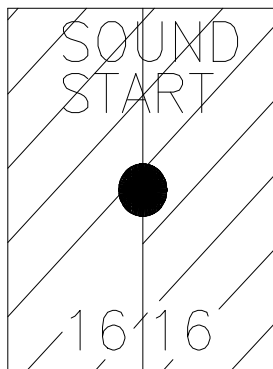


Figure 2 – 16-mm sound start identification frame

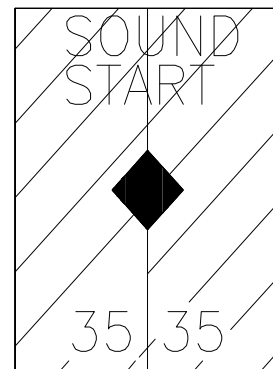


Figure 3 – 35-mm sound start identification frame

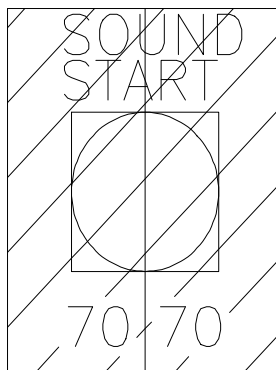


Figure 4 – 70-mm sound start identification frame

Frames 52-54 – Black.

Frame 55 – Same as frame 7.

Frames 56-58 – Black.

Frame 59 – The numeral "10" printed upright in black on a clear background; dimensions as described in 5.4.1.

Frames 60-139 – Continuation of the sequence described from frame 44 to frame 59, inclusive, with the 16-frame units counting down. The numeral "9" shall be superscripted with the word "Nine." The numeral "6" shall be subscripted with the word "Six."

Frames 140-144 – Black.

Frames 145-152 – Eight frames labeled with clear arrows in frames 145 and 152 and the words "Control Test" printed lengthwise in clear letters on a black background to indicate the position in the leader where one to eight frames may be removed and a similar number of control frames spliced in.

Frames 153-154 – Black.

Frame 155 – The numeral "4" printed upright in black on a clear background; dimensions as described in 5.4.1.

Frames 156-170 – Black.

Frame 171 – The numeral "3" printed in black on a clear background; dimensions as described in 5.4.1.

Frames 172-218 – Black.

NOTE – Frames 1, 7, and 51 only shall also contain the words "SOUND START" printed lengthwise in clear letters 1/8 in (3.2 mm) high on a black background (see figures 2, 3, and 4).

5.5 Splicing frame

One additional frame shall follow with the inverted upright words "SPICE HERE" as shown in figure 1, and an arrow pointing to a clear frameline between frame 218 and this frame to indicate where the synchronizing section joins the picture section. The clear letters should be at least 1/8 in (3.2 mm) high printed on a black background.

6 Picture section (see figure 5)

6.1 Picture

It is recommended that picture action start and finish on fades wherever possible. Otherwise, significant audio should be kept at least 80 frames from the start and finish of the picture.

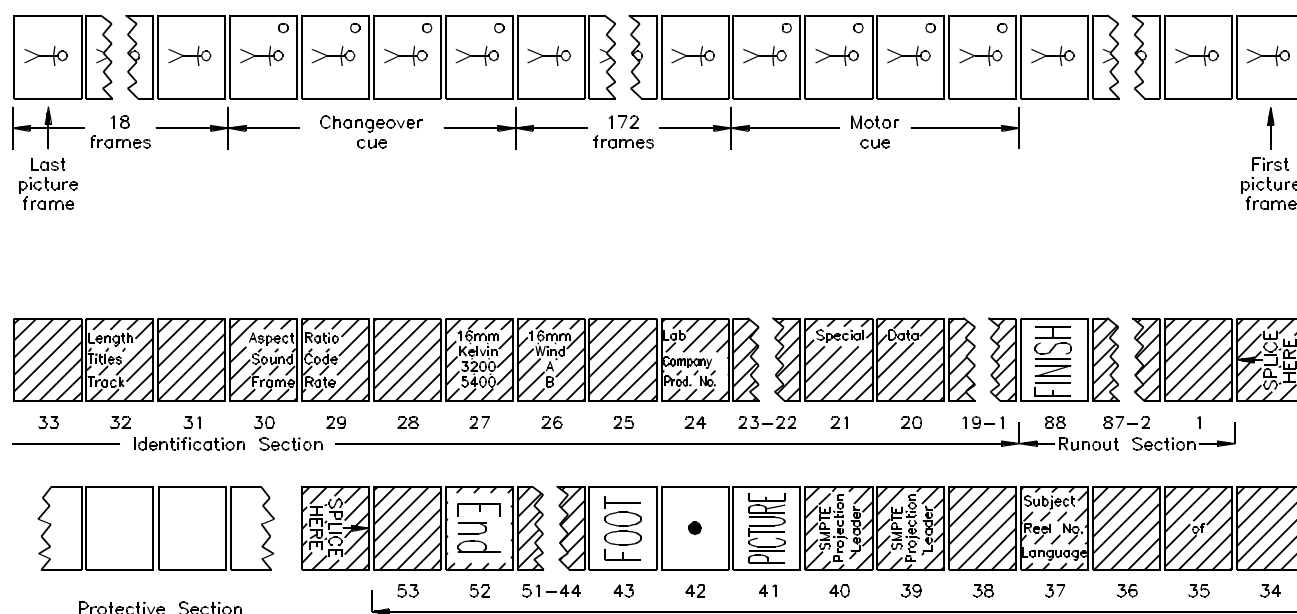


Figure 5 – Picture and trailer leader

6.2 Motor cue

The motor cue shall consist of black circles or clear circles, printed from a negative which has had four consecutive frames marked as shown in figures 6, 7, and 8 for 16-mm, 35-mm, and 70-mm films, respectively. The position and dimensions of this mark shall be as given in table 1. Following the four frames containing the motor cue, there shall be 172 frames to the beginning of the changeover cue.

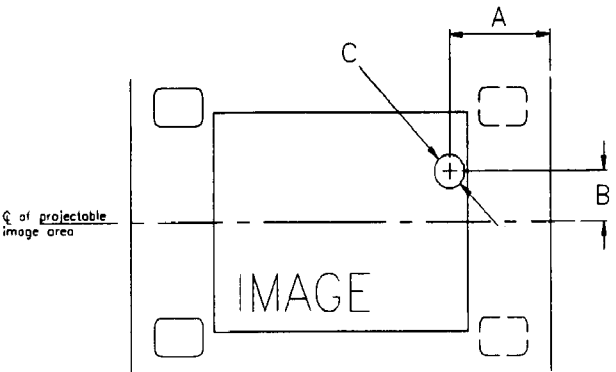


Figure 6 – 16-mm cue marks

6.3 Changeover cue

The changeover cue shall consist of four frames containing circles of the same dimensions and position on the frame as those in the motor cue. Following the four frames of the changeover cue, there shall be 18 frames to the beginning of the runout section of the trailer.

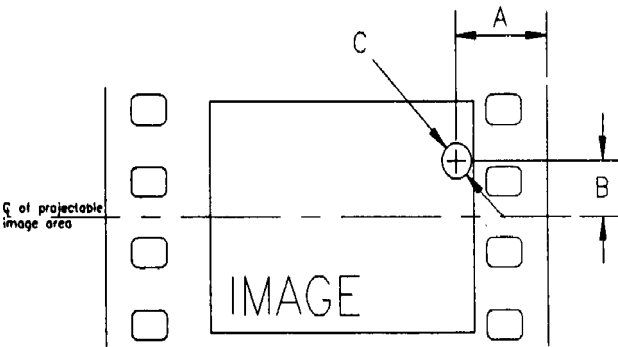


Figure 7 – 35-mm cue marks

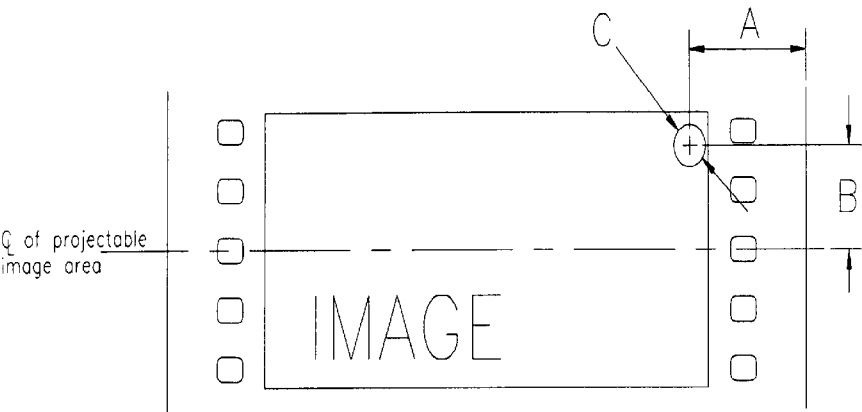


Figure 8 – 70-mm cue marks

Table 1 – Position and dimensions of cue marks

Dimensions	16-mm film		35-mm film		70-mm film	
	in	mm	in	mm	in	mm
A Center of cue mark to edge of film	0.149	3.78	0.281	7.14	0.500	12.70
B Center of cue mark to horizontal centerline of projectable image area	0.068	1.73	0.148	3.76	0.327	8.31
C Diameter of cue mark	0.043	1.09	0.094	2.39	0.136	3.45

7 Trailer (foot) leader (see figure 5)

7.1 Splicing frame

A single frame with the upright words "SPICE HERE" and an arrow pointing to the clear frameline shall precede frame 1 of the runout section to indicate where the runout section joins the picture section. The clear letters should be at least 1/8 in (3.2 mm) high printed on a black background.

7.2 Runout section

The runout section of the trailer shall consist of 88 frames, the first 87 of which are to be black with framelines as described in 4.3. Frame 48 shall have an asterisk on the horizontal centerline adjacent to the sound track area. Frame 88 shall have the printed word "FINISH" nominally 3/8 in (9.5 mm) high in upright black letters on clear background.

7.3 Identification section

The identification section of the trailer shall consist of 53 frames.

7.3.1 The identification section shall be made up as follows:

Frames 1-19 – Black.

Frames 20-21 – Similar to frames 25-26 of the head leader identification section.

Frames 22-23 – Black.

Frame 24 – Similar to frames 11 of the head leader identification section.

Frame 25 – Black.

Frame 26 – Similar to frame 33 of the head leader identification section.

Frame 27 – Similar to frame 35 of the head leader identification section.

Frame 28 – Black.

Frames 29-30 – Similar to frames 29-30 of the head leader identification section.

Frame 31 – Black.

Frame 32 – Similar to frame 8 of the head leader identification section.

Frames 33-34 – Black.

Frame 35 – Similar to frame 4 of the head leader identification section.

Frame 36 – Black.

Frame 37 – Similar to frame 6 of the head leader identification section.

Frame 38 – Black.

Frames 39-40 – Similar to frames 15-16 of the head leader identification section.

Frame 41 – Similar to frame 14 of the head leader identification section.

Frame 42 – Dot similar to that in frame 13 of the head leader identification section.

Frame 43 – Similar to frame 12 of the head leader identification section, except the printed word shall be "Foot."

Frames 44-51 – Black.

Frame 52 – The printed word "End" in clear letters 7/16 in (11.1 mm) high in the center of the frame in the inverted upright position, as shown in figure 5, on black background.

Frame 53 – Black.

7.3.2 One additional frame with the inverted upright words "SPICE HERE" as shown in figure 5, and an arrow pointing to a clear frameline between this frame and frame 53 to indicate where the protective section joins the trailer. The clear letters should be at least 1/8 in (3.2 mm) high printed on a black background.

7.4 Protective section

The protective section of the trailer shall consist of a minimum of 8 linear feet (2.44 m) of transparent or raw stock. When the protective leader has been reduced to a length of 6 linear feet (1.83 m), it shall be restored to its original length. Logos, trademarks, part titles, or other extraneous materials, if absolutely necessary, should be placed in this section.

Annex A (informative)
Extraneous material

Logos, trademarks, part titles, or other extraneous materials, if absolutely necessary, can be used to replace an equivalent number of frames in frames 36 to 43 of the head leader

identification section or in frames 44 to 51 of the trailer leader identification section. The preferred placement area for these materials is in the protective section.